
PERSONA:
OFFICIAL GUIDEBOOK
MASASHI HANDA AND JK.VOICE
with KENICHI SHINJYO
女神異聞録
〜ペルソナ〜
BE YOUR TRUE MIND.
公式ガイドブック
ファミ通編集部責任編集


PERSONA
OFFICIAL GUIDEBOOK
MASASHI HANDA AND JK.VOICE
with KENICHI SHINJYO
女神異聞録
〜ペルソナ〜
公式ガイドブック
ファミ通編集部責任編集

PERSONA
OFFICIAL GUIDEBOOK

MASASHI HANDA AND JK.VOICE
with KENICHI SHINJYO

Flowers Charm Butterflies...

女神異聞録 ペルソナ
公式ガイドブック

飯田真佐史＋JK.VOICE
with 新城健一



CONTENTS

ARE YOU TRIP OUT

※コスモスの花言葉は「少女の真心、純潔」である。しかしこの言葉は、「女神異聞録ペルソナ」及び本書のコンセプトとは何の関係もない。
　ただ、コスモスの花ビラの、風に吹かれて非幾何学的に揺れる様が、「緑の絨毯の上を飛び跳ねる白やピンクや赤紫の"妖精"」に「見えた」だけのことだ。その時、見ていたのは本当の自分なのか、「もうひとりの自分」なのか……揺れる様の一瞬を、切り取ってきて見返して、そう考える「自分」……。
　この「あいまいな自己」を感知できたなら、あなたもペルソナ＝「もうひとりの自分」の世界の扉を開く事ができるだろう……。

飯田真佐史

CHAPTER 3

SYSTEM OF "PERSONA" 129
～ゲームシステムを解析する～

CHAPTER 4

DATA FILE 173
～『ペルソナ』完全データ集～

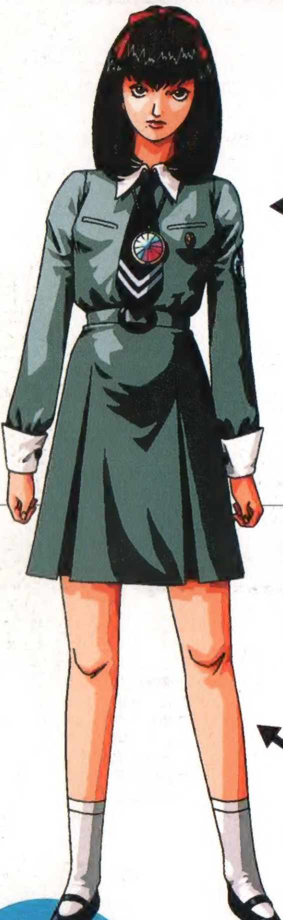
CAST
WITH CORRELATION



稲葉正男
（マーク）

聖エルミン学園２－４在籍、ダンス＆グラフィティアートチーム・テイラーズ所属。マキの絵の才能を認め、彼女に好意を寄せる。チーム内での人望も厚く、責任感も強い。

片思い



園村麻希
（マキ）

聖エルミン学園２－４在籍、美術部所属。ただし、１年前より御影総合病院にて加療入院中。学園生活に対する嫉妬と羨望、未来への不安を抱く。学友、内藤陽介に憧れていた。

？



上杉秀彦
（ブラウン）

聖エルミン学園２－４在籍。そのファッションセンスと言動から、学園の内外で人気がある。だが、そうした偽りの自己演出に振り回される状況に、息苦しさも感じている。

？



神取鷹久
（神取）

佐伯エレクトロニクス・バイオロジカル＆エネルギーコーポレーション御影支社長。元聖エルミン学園生徒会長でもある。デヴァ・システム開発プロジェクトの最高責任者。

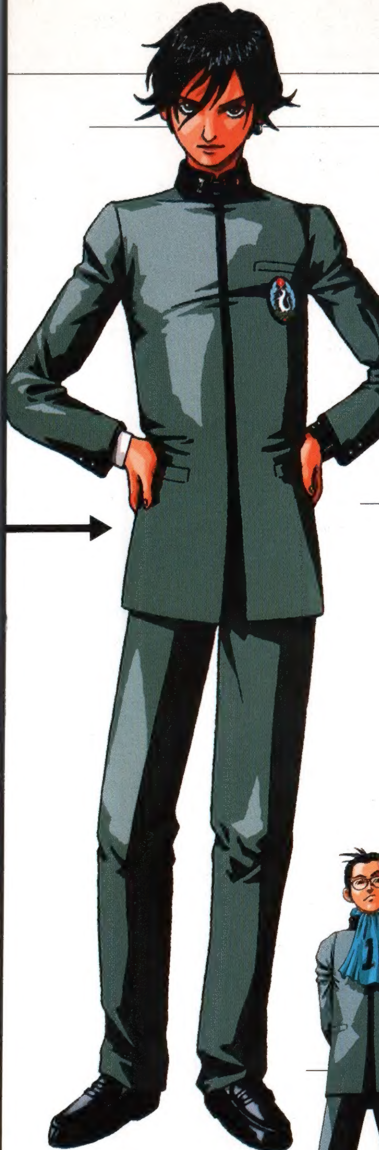


城戸玲司
（レイジ）

聖エルミン学園には半年前に転入、２－４在籍。神取一族を憎悪し、復讐のみを目的に、神取鷹久の命を狙う。母親以外の何者にも心を開かず、一切の接触を拒絶する。

敵視

セベク篇



主人公

聖エルミン学園２－４在籍。寡黙と言われているが、物事の選択場面で、その最終的な決定権を委ねられる程の人望を集めている。目立たないがパーティの中心的な存在。

？



桐島英理子
（エリー）

聖エルミン学園２－４在籍。帰国子女という状況・容姿・物腰などから学園の内外で注目を集める。逆に、そうした周囲の期待に応えるべく素の自分を抑圧し続けている。

雪の女王篇



黛ゆきの
（ゆきのさん）

聖エルミン学園２－４在籍。学園外の生活を持つ故に、同級生が子供に思えてしまう。冴子先生との出会いが、生活の転機となった。留学資金のためアルバイトに励んでいる。

信頼



高見冴子
（冴子先生）

聖エルミン学園教諭。主人公を筆頭に、学園の問題児を集めたクラスを任されている。同学園卒業生であり元演劇部員。伝説の芝居「雪の女王」を演じたことがある。



南条圭
（南条くん）

聖エルミン学園２－４在籍。南条コンツェルンの御曹司。両親の愛情を金銭でしか受け取ったことがなく、感情的な心を触れ合わせる術を持たない。執事の山岡にのみ心を開く。



綾瀬優香
（アヤセ）

聖エルミン学園２－４在籍。将来への不安を抱きつつ、それを打ち消すために、刹那的な生活を営む。感情や感覚重視の言動が、時として事件のきっかけとなることもある。

共通

HOW TO REFER

THIS "PERSONA" OFFICIAL GUIDEBOOK

本　書　の　見　か　た

※注　このページは、最初には見ないほうが良いかもしれない。本書の見かたであることに間違いはないのだが、できればゲームをプレーしながら、まずはCHAPTER 1を読んでもらいたい。今回は、章が進むにつれて『ペルソナ』に入り込んだ状態からどんどん引いていく構成になっているからだ。

各章の構成

CHAPTER 1……『ペルソナ』世界に完全に入り込んで、世界を現実のものと捉え、ある事件のレポートという形式にまとめる。入り込んだ状態になった執筆者が、独自の筆致で描く、もうひとつの視点から見た『ペルソナ』。

CHAPTER 2……ややドライなマップ&シナリオ攻略。

CHAPTER 3……さらにドライに少しの筆者主観を交え、ゲームとしての『ペルソナ』とそのシステムを完全解析。

CHAPTER 4……データ集。名称と効果と数値が並ぶ、当然の如くかなりドライな章。

INTERVIEW……開発者インタビューほどドライな企画はない。ただし開発者達は、花園でCHARM状態になっている。

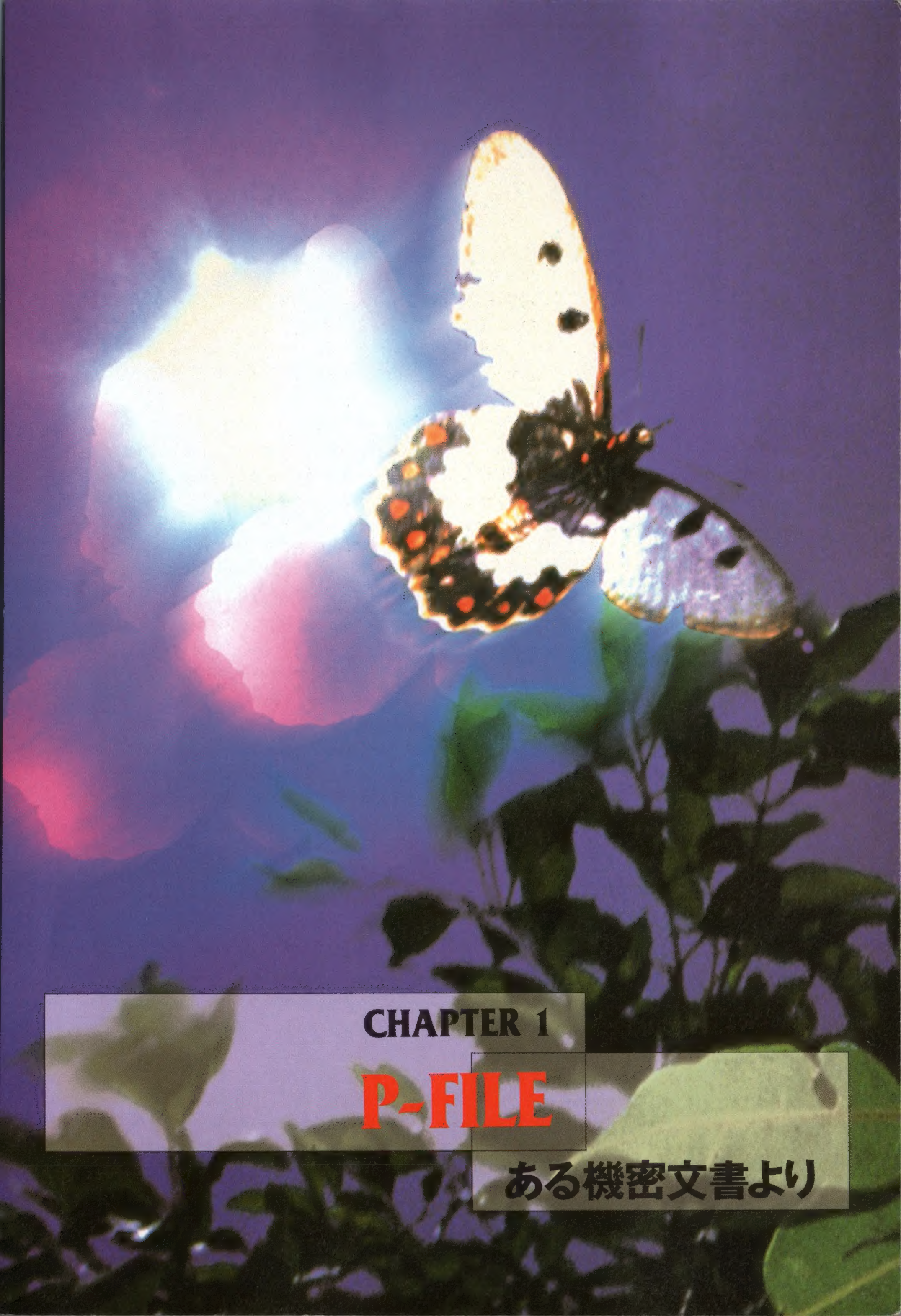
構成面での宣言

正直な話、CHAPTER 1以外は、どちらかというとゲーム・ガイドブックの正攻法で構成されていると思う。やや難解な言い回しや、頭を使う合体法則をとくに嚙み砕いて表現したりはしていないので、読む人によってはコンピューターのマニュアル以上にわかりづらいかもしれない。『ペルソナ』は、メーカーサイドが否定しても、やはり『メガテン』である。『メガテン』ファンはマニアックだ。中途半端な攻略や馴れ馴れしい〝お友達文章〟は、逆にナメられる。新しいファンには申し訳ないが、私自身これ以上柔らかい文章、構成にはしたくない。よって、このスタイルこそが『メガテン』シリーズを表現する、と信じるスタッフ達によって本書が作られている事を御了承願いたい。

本書が言っていない事

本書は、『ペルソナ』攻略本としては究極の一冊であるとの自負はある。しかし、完全攻略したわけではない。例えば、シナリオ面で、まだゲームをクリアーしていないプレイヤーにとって、エンディングまでを完全掲載するのは如何なものか、という観点に立って、ある程度進んだところから自主規制している。交渉の項も、さらに細かい設定があるにはあるが、本書のガイドを吟味してプレーすれば、ほとんど不要な要素であったため割愛した。だからといって、「月齢が満月時、1／8の確率で大属性相性合体が反対属性、さらに魔法継承が1/32で云々」などという細かな設定を、どのくらいのプレイヤーが試してくれるのか、も疑問ではある。しかし『ペルソナ』<『メガテン』シリーズは、そんなゲームなのだ。この、隠された情報の深さに、プレイヤーの満足度が比例するという、希有なゲームなのである。

マニアはますますシステムの深みにハマり、ニューカマー達は本書を読む事で、よしんばマニア足らしめん、と考える本書の〝陰謀〟にピッチリはまってもらいたい。　（編者／飯田真佐史）



CHAPTER 1

P-FILE

ある機密文書より



-調査報告書N19961009- 関係者以外の閲覧を禁ず

平成八年（M）第一八八〇〇一号

以下のテキストは、当編集部が入手した機密文書を原文のまま掲載したもの。〈　〉内は編集部注。

■証言者ファイル

氏名：南条　圭　　NANJOH, kei
摘要：自信家・誇大妄想的な側面が際立つが、勇敢さ・積極性・自制心を持ち合わせ、建設的な統率者の資質が認められる。

氏名：稲葉　正男　　INABA, masao
摘要：相互依存と反抗という両価的な側面を持つも、交友関係の内側では献身的であり、責任感が強く信頼できる。

氏名：上杉　秀彦　　UESUGI, hidehiko
摘要：強い自己顕示欲と印象指向を持つ自己陶酔傾向を持つが、精力的で状況に対する高い適応力が認められる。

氏名：桐島　英理子　　KIRISHIMA, eriko
摘要：抑圧された未成熟さも見られるが、楽天的・安定した感情面・富んだ受容力などによる沈着冷静さが認められる。

氏名：綾瀬　優香　　AYASE, yuka
摘要：衝動的・貪欲な実利主義的な側面が目に付くも、実際的であり、外向的な行動家と言える。

氏名：黛　ゆきの　　MAYUZUMI, yukino
摘要：批判的・断定的・理想主義的側面も認められるが、判断力と理解力に優れ、合理的で良心的である。

氏名：城戸　玲司　　KIDO, reiji
摘要：自滅的・依存的・偏執症的・反抗的・好戦的傾向に突出していたが、証言聴取時には自己容認傾向も認められた。

以下の報告書は、本機関が十三箇月前より進めていた佐伯エレクトロニクス＆バイオロジカル＆エネルギーコーポレーション（セベク社）の開発するデヴァ・システムに対する内偵調査の最終段階とも言える一連の事件の概要を時系列的に整理し、増補事項として潜入調査員の報告に基づく調査資料を補足、必要に応じて事件を目撃した聖エルミン学園生徒らの証言を添付したものである。ただし、本報告書は最終的なものではない。事件項目十五および十六に関する潜入調査員の情報に不備が認められ、同項目について現在なおも調査を続行中である。

今回の提出は、関連調査を行う関係各機関からの公式調査報告書の提出要求、および一部報道機関による本機関の調査資料に酷似した情報に基づく怪文書の流布という現状を鑑み、現段階で確認された情報に基づく暫定的な措置として行ったものである事を明記しておく。

なお、報告書中にある「異界化」および「悪魔」の存在については、K県H市で発生した事件調査の際に確認されたものと同質のものであると思われるが、現段階では推察の域を出るものではない。

【御影町プラズマ隔離事件調査報告書】

セベク社デヴァ・システム暴走事件に関する調査報告

1：聖エルミン学園生徒感電事故

聖エルミン学園内一階の空き教室にて、稲葉正男、上杉秀彦、綾瀬優香、桐島英理子、南条圭、黛ゆきの、他一名を含む七名の生徒らが「ペルソナ様」なる遊びに興ずる。その際の放電事故により、稲葉、南条、黛、他一名の同学園生徒ら計四名が感電。同教室内天井照明配線に絶縁不良箇所が発見されるも、天井を突き抜ける閃光を目撃したとの証言もあり、事故原因の特定には至っていない。

感電により心身喪失状態に陥った生徒四名は、後に同一の夢を見ていたと証言。放電事故被害者および目撃者全員が、事故発生直前に同教室内にて少女の霊を目撃したと証言。これら証言内容は、セベク社デヴァ・システム暴走事件に深く関与するとして留意すべきものであると思われる。本機関は「フィレモン」を重要関係者と特定するも、調査員による常時監視体制は不可、監視不能特殊重要関係者扱いとす。

-増補事項

これまでにペルソナ遊びを複数回経験していた生徒らの証言によれば、「白い服の少女の霊」の出現という視覚的異変は初めての事で、従来はラップ音などしか確認できなかったという。また、感電事故により気絶した生徒らの見た夢は、意識と無意識の狭間に住まう「フィレモン」と名乗る仮面の男との会見であり、心に潜む神や悪魔の姿をしたもう一人の自分を呼びだす力を与えてくれるという内容だった。注目すべき「フィレモン」と名乗る人物の登場するこの夢は、ペルソナ遊びの経験者全てが見ており、御影町総合病院異界化事件以降にペルソナの発現が確認された全ての人物に当てはまる経験でもある。

以下は、聖エルミン学園内で確認できた城戸玲司なる生徒の動向に関する情報である。城戸は、監視対象者（監視ランクＡに該当）であるセベク御影支社支長・神取に個人的関係を持つ重要人物である事が、内偵調査により確認されている。

感電事故被害者である生徒四名は、一階職員室内で同学園教師より、二階にある使用していない教室に出入りしている人物の情報を入手。後に、二階２年６組隣の教室内にて城戸を目撃。その後、２年１

■証言１

感電事故時に関[illegible]

南条　百物語を語り[illegible]霊が現れるというのも昔から言われて[illegible]、考えてみるかいい。ひとつの物語が６分で終[illegible]としても、全部では10時間かかる。それだけ[illegible]気を張って話し込んでいれば、疲れ果て幻覚も[illegible]というものだ。それと同様に、「超常現象」な[illegible]戯言に過ぎん。……そう思っていたのだがな[illegible]

稲葉　マジかよってカンジだよな[illegible]「超常現象」とか頭の暖かいこと言い[illegible]て……と思ってたら、本当に出て〈白い服の少[illegible]んよ。ま、あいつらのマジビビる顔が見れ[illegible]白かったけどな。

黛　アタシら４人〈黛・稲葉・南条・他１名[illegible]してる間に同じ夢を見てたんだ。「ペルソナ様[illegible]て遊び、子供騙しの下らないものとしか思って[illegible]ったんだけどね。あの夢といい、その後の事件とい、子供騙しじゃない事だけは確かだね。アンタもそう思ってんだろ。

桐島　何かが起こりそうな、そんな予感がしましたわ。ええ、何かを期待してしまいました。不謹慎ですわね。それはわかっています。けれども、その場のExciteした雰囲気が、わたしにはとても魅力的なものに思えたのです。





組教室内にて、同学園生徒より「使われていない建物」についての情報を得た。これは御影町南東部にある廃工場に関するものであり、後に城戸を再び目撃する現場となる重要建造物に関する情報でもあった。

2：御影総合病院異界化事件

同日、御影総合病院異界化事件発生。同病院に検査目的で訪れていた聖エルミン学園感電事故の被害者である生徒四名が目撃。同生徒らは、同病院に入院中の同級生を見舞い、その直後事件に遭遇。死傷者多数。病院関係者の他では、南条家執事・山岡某の死亡が確認されている。

目撃者の証言によれば、事件のあらましは次の通り。直下型の地震が起こった後、霊安室に納められていた遺体が、突如動き始めたとの事。病院内はパニックの様相を呈す。

-増補事項

御影総合病院へと向かった生徒四名は、地下鉄御影町駅東口商店街〈通称ジョイ通り〉内のゲームセンター・JUDGMENT1999にて、同行生徒稲葉の知人より廃工場に出入りする城戸と思われる男の情報を入手。また、同商店街内のコンビニエンスストア・YIN & YANにて、城戸の母親と接触し、城戸を知っているかとの質問に「はい」と答えた後、仲良くして欲しいと頼まれ「はい」と答えている。調査員は後に彼女と接触、仲良くして欲しいとの頼みに「いいえ」と答え、チューインソウルを受け取ったものの、これにより後の城戸との接触に不具合が生じている。「はい」と答えた生徒らの追跡により城戸の行動を監視できたものの、本来ならば調査員の言動では、城戸に同行する事は不可能であると推察される。また、ゲームセンターでの情報を入手後、廃工場内にて城戸と接触した生徒らを確認した。

後、生徒ら四名が到着した御影総合病院にて、前年より入院中の聖エルミン学園生徒・園村麻希の容体が急変し、ICU〈集中治療室〉へ運び込まれた直後、地震が発生。地震後、同病院内は異界化、園村麻希は行方不明となった。

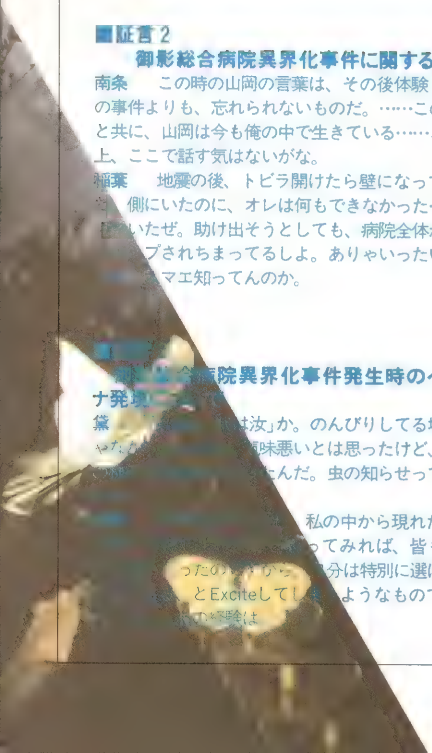
異界化した病院から脱出を図った生徒四名は、後に口を揃えてペルソナの発現を証言している。動き出した死者に襲われた際に、自分の中から何らかの存在が出現し、これを殲滅した、と。彼らは、内より現れたその存在を「ペルソナ」と呼称している。

■証言2

御影総合病院異界化事件に関する証言

南条　この時の山岡の言葉は、その後体験したどの事件よりも、忘れられないものだ。……この言葉と共に、山岡は今も俺の中で生きている……これ以上、ここで話す気はないがな。

稲葉　地震の後、トビラ開けたら壁になってたん[illegible]側にいたのに、オレは何もできなかった……ム[illegible]いたぜ。助け出そうとしても、病院全体がカッ[illegible]プされちまってるしよ。ありゃいったい何な[illegible]マエ知ってんのか。



■[illegible]

[illegible]院異界化事件発生時のペルソナ発現[illegible]

黛　[illegible]は汝」か。のんびりしてる場合じゃなか[illegible]気味悪いとは思ったけど、学校[illegible]たんだ。虫の知らせってヤツ[illegible]

[illegible]私の中から現れたNike[illegible]ってみれば、皆もPer-[illegible]ったの[illegible]自分は特別に選ばれた[illegible]とExciteしてし[illegible]ようなものでした[illegible]

また、受付ロビーにて、自動販売機の下敷になっている看護婦を救出しようと試みた際にも死者に襲われ、同級生の桐島英理子と合流。彼女からもペルソナの発現が確認された。これは、調査員が目撃した最初のペルソナ発動現象でもある。

3：セベクセキュリティサービス発砲事件

稲葉、南条、黛、他一名の生徒らは、病院で合流した桐島と共にアラヤ神社へ。同時刻、プラズマによる御影町の隔離を確認。「悪魔」が目撃される。北山大学プラズマ物理学研究調査班は、隔離後の同町への侵入に失敗。内部調査は、本機関潜入調査員に一任。

セベク社の私設警備機関であるセベクセキュリティサービス（SS）による交通規制が無許可で行なわれ、セベクビル周辺の一般市民の通行が制限。更にアラヤ神社付近にて、SSによる発砲事件を確認。被害者は、セベク社に勤務、ディメンション・ヴァリアブル・アクセレーター・システム（通称デヴァ・システム）開発に関わる重要人物として、本調査における監視対象者・園村節子（監視ランクBに該当）である。同氏は、御影総合病院異界化事件における行方不明者・園村麻希の実母でもある。

SSの違法行為に対する御影警察署の対応は皆無。同時刻、御影警察署の異界化が確認される。公的機関および一部企業の無秩序化により市民の不安は昂進、パニックの兆候が認められる。

本機関調査員は、アラヤ神社境内において、蝶の姿をしたフィレモンと生徒五名の接触を目撃。フィレモンなる存在の現実世界への干渉を確認。

-増補事項

アラヤ神社にて、銃傷を負う園村節子より、プラズマ隔離事件の原因がセベク社の開発するデヴァ・システムにある事、その指揮がセベク社の野心的な社長である神取鷹久（監視対象者・監視ランクA）によるものである、との説明を受ける五名の生徒ら。この段階で、セベクビルに侵入するために必要なセキュリティカードが、同氏から生徒らに手渡された。この後、五名の生徒らは二手に別れた。稲葉・南条の二名は、セキュリティカードを手に、セベクビルへの侵入準備のため、武器調達目的で警察署へ。黛・桐島・他一名は、園村節子を保護するため聖エルミン学園へ。

また、SSによって交通規制されたセベクビル正面

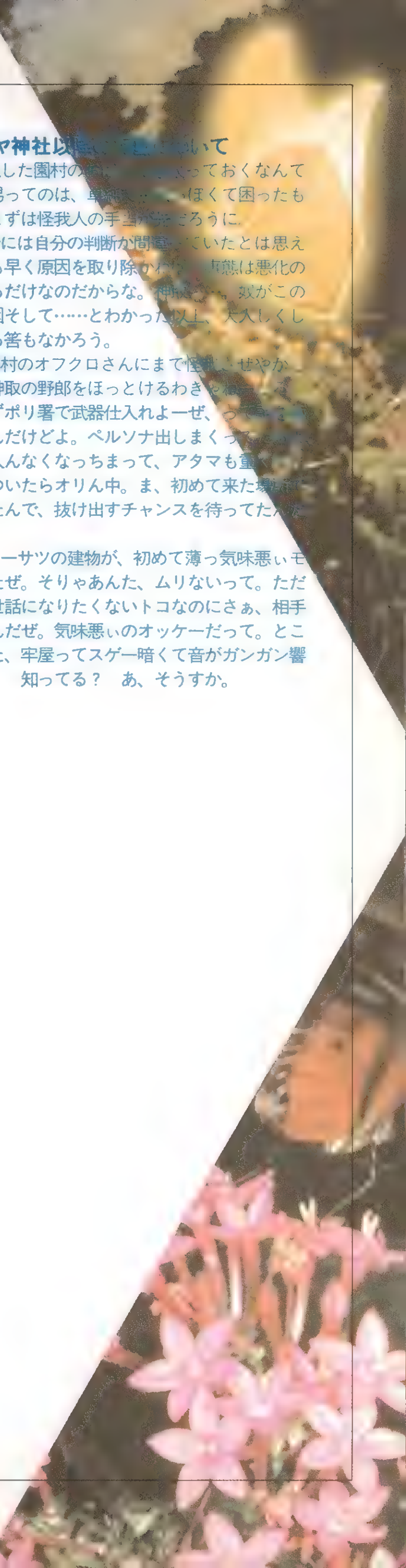
■証言4
アラヤ神社以[illegible]いて

黛　怪我した園村の[illegible]っておくなんてまったく男ってのは、単純[illegible]っぽくて困ったもんだね、まずは怪我人の手当[illegible]ろうに。

南条　俺には自分の判断が間違[illegible]ていたとは思えん。一刻も早く原因を取り除か[illegible]事態は悪化の一途を辿るだけなのだからな。神取[illegible]奴がこの異変の原因そして……とわかった以上、大人しくしていられる筈もなかろう。

稲葉　園村のオフクロさんにまで怪[illegible]せやがって……。神取の野郎をほっとけるわき[illegible]とりあえずポリ署で武器仕入れよーぜ、って[illegible]条としたんだけどよ。ペルソナ出しまくっ[illegible]急に力が入んなくなっちまって、アタマも重[illegible]て、気ぃついたらオリん中。ま、初めて来た[illegible]もなかったんで、抜け出すチャンスを待ってた[illegible]けどよ。

上杉　ケーサツの建物が、初めて薄っ気味悪ぃモンに見えたぜ。そりゃあんた、ムリないって。ただでさえお世話になりたくないトコなのにさぁ、相手は悪魔なんだぜ。気味悪ぃのオッケーだって。ところであんた、牢屋ってスゲー暗くて音がガンガン響くんだぜ！　知ってる？　あ、そうすか。





入口前の道路一画にて、聖エルミン学園生徒・城戸玲司とSSとの接触が目撃された。これにより、城戸の目的がセベクビル侵入にある事が推察される。御影町のプラズマ隔離に伴い、外界との連絡を断絶された調査員は、以降独自の判断により、学園に向かう監視対象生徒らを中心に追跡調査を続行した。

4：聖エルミン学園閉鎖事件

校門が閉ざされ、合言葉を知らぬ者を拒絶する聖エルミン学園。教師および生徒の適切な自衛行動により、隔離された御影町において、避難所として機能する学園。

なお、追跡対象生徒らの銃砲刀剣不法所持を目撃するも、取締行為が調査員権限を逸脱する事、非常時である事等によりこれを黙認。御影町内の無秩序化に拍車がかかる。事件後、関係各機関への働き掛けにより、超法規的にこれを処理。

-増補事項

SS発砲事件被害者である園村節子を保健室へ案内した後、生徒らが個別に行動を開始したため、潜入調査員は監視対象者を限定せずに、同学園校舎内の状況を独自に調査。校舎から体育館への渡り廊下の壁にある穴は、校内から外へ、校門を経由しない唯一の出口となっていた。そこで、アラヤ神社にて別行動をとった追跡対象生徒・南条および御影総合病院異界化事件における行方不明者・園村麻希と遭遇。後、南条・園村・他一名は、異界化した御影警察署内に留置されたセキュリティカードを所持する稲葉救出のために学園外へ。後、園村からもペルソナの発現を確認した調査員は、同三名を中心に追跡調査を続行。

5：御影警察署異界化事件

御影警察署留置場には、同学園生徒である稲葉、上杉の二名が留置。同警察署内は異界化が認められ、悪魔化した署員の存在を確認。同生徒らは、これを殲滅。

-増補事項

異界化した御影警察署内一階ロビーにて、カウンター内の壁面に備え付けられたキーボックスより留置場の合鍵を入手した追跡対象生徒らは、留置場より稲葉・上杉の両名を解放。稲葉の顔見知りの悪魔化した警部および警官数名が現れたものの、生徒ら

はペルソナの発現によりこれらを殲滅。この時、上杉のペルソナ発現が、新たに確認できた。後に、セキュリティカードを持つ同生徒らは、当初の目的であるセベク社に向かうため、SSに閉鎖されていない唯一の出入口である廃工場へ向かった。

同時刻、彼らの同級生である桐島が地下鉄ターミナルにて隔離された御影町からの脱出ルートを探索していた事が、廃工場へ向かった生徒との接触により確認された。同地下鉄は、御影総合病院異界化事件発生時の地震による影響のためか、破損が著しく、職員の姿もなく、運行は停止していた。

6：聖エルミン学園生徒セベクビル不法侵入事件

廃工場地下にある秘密通路へ通ずるエレベーターは、セキュリティチェックにより封鎖。セキュリティ解除には、同社社員の携帯するセキュリティカードを要す。SSによって道路閉鎖されているセベクビル内へと通ずる同地下通路は、同社ビル建設時に申請されておらず、使途不明の無許可構造物として本機関の監視対象でもある。

秘密通路およびセベクビル内において、悪魔の出現を確認。同ビル内には、支社長の神取および社員の存在が多数認められる。

同時刻、聖エルミン学園の消失を確認。校門より敷地内を観察した調査員は、塔状建造物に囲まれた校舎という異観を確認。敷地内への潜入調査は不可能。

-増補事項

廃工場において、避難していた聖エルミン学園生徒・綾瀬と追跡対象生徒らの接触を確認。セキュリティカード読取機は、同工場内、中二階部奥の壁に設置されていた。

秘密地下通路を抜けた先のセベクビル内は、構造的異界化が認められ、状況を把握できていない社員らも多く残されていた。社員らの証言によれば、同ビル地下には秘密部署があり、そこでの研究は社内でも一部の人間のみ知る極秘事項であるとの事。ただし、構造的異界化のためか、同秘密部署への入口は廃工場からの秘密地下通路では発見されず、後に生徒らは地上三階にて本来地下にあるべき研究所の一室を発見した。また、同社社員から、聖エルミン学園の生徒一名が侵入しているとの情報が得られた。この段階の調査メモには、「城戸？」との走り書きがある。



■証言 5

デヴァ・システムの暴走につい[illegible]

南条　システム発明者として責任を[illegible]彼〈ニコライ博士〉の考えは理解でき[illegible]が彼の立場であったとしても、同じ事を言[illegible]だろう。今はどうか、だと。ふん、[illegible]の俺の考えなど聞いて、貴様どうするつもりだ[illegible]

稲葉　死んじまっちゃあお終[illegible]逃げてち[illegible]ゃなんにも解決しねーんだよ。責任てのは、[illegible]とるもんだろうが。オマエ[illegible]そう思わねぇか。

上杉　でも危なかった[illegible]ありゃあ。リーダーであるおれ様が、にげ…[illegible]しようぜって言ってたのにさぁ。だって、[illegible]って死んだらお終いなんだぜ。いやだよ[illegible]



最上階の支社長室にて、追跡対象生徒らは神取およびその腹心・武多と接触した。神取は武多率いるSSに、生徒ら殺害を命令。この時、神取および武多からペルソナの発現が確認された。両名がフィレモンの夢を経験していたのかどうか、潜入調査員の手で彼らの証言を取る事ができなかったため、現在なおも不明である。

武多率いるSSを撃退し、室内の机にある秘密通路のスイッチを発見、逃走した神取を追う生徒らを調査員は追跡、役員専用エレベーターにより地下研究所へと急行した。警報の鳴り響く地下研究所にて、デヴァ・システムを確認。神取およびデヴァ・システム開発責任者であるニコライ博士と接触した生徒らは、先に侵入した生徒一名が次元の狭間に放逐された事を知った。　更に逃走を図る神取とそれを止めようとするニコライ博士がデヴァ・システムを起動するも、同システムは暴走。その時、ペルソナ遊びで出現した「白い服の少女」に酷似した「黒い服の少女」が出現。デヴァ・システムの異常動作は、更に続いた。

暴走中のデヴァ・システムは、制御スイッチによる操作を拒絶。調査員および追跡対象生徒ら、その場に居あわせた全員を次元転移した。この予想外の事態は、その後の潜入追跡調査続行を可能にしたという意味で、本機関にとっては幸運であった。

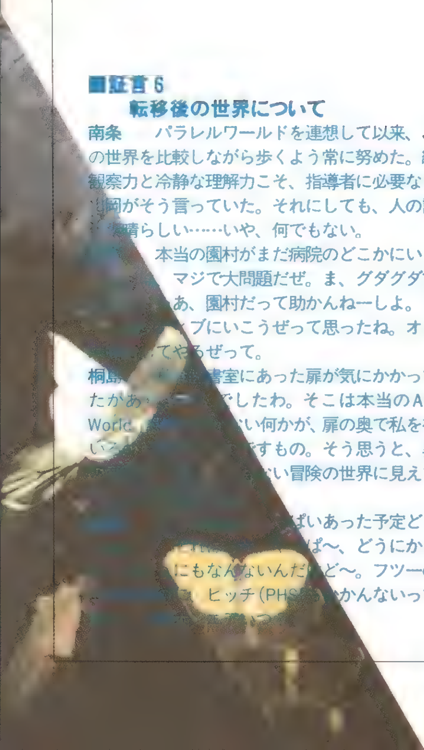
■証言6
転移後の世界について

南条　パラレルワールドを連想して以来、ふたつの世界を比較しながら歩くよう常に努めた。緻密な観察力と冷静な理解力こそ、指導者に必要なものだ。山岡がそう言っていた。それにしても、人の記憶力は素晴らしい……いや、何でもない。

本当の園村がまだ病院のどこかにいるっつ……マジで大問題だぜ。ま、グダグダ言って……あ、園村だって助かんねーしよ。とにか……ブにいこうぜって思ったね。オレ達が……てやるぜって。

桐島　……書室にあった扉が気にかかってしかたがあ……でしたわ。そこは本当のAnother World……い何かが、扉の奥で私を待っているような気がしますもの。そう思うと、異世界……い冒険の世界に見えてしま……

……ぱいあった予定どうしよ……ば～、どうにかしない……にもなんないんだけど～。フツーのガッ……ヒッチ(PHS)……かんないっていう……



7：聖エルミン学園疑似旧校舎移送事件

デヴァ・システム暴走の後、生徒らは半年前に改築された筈の、聖エルミン学園旧体育館に移送される。その際二箇月前から行方不明になっていた同学園の生徒である内藤陽介および香西千里の存在を確認。ただし、香西の存在については情報のみ提示されたに過ぎない。

地震の発生に伴い校内の構造的異界化および悪魔の出現を確認。これは御影総合病院異界化事件発生時と同様のものであり、悪魔の出現と異界化に伴う局地的な地震発生の関連を示唆する重要な状況証拠である。

-増補事項

校内を探索した調査員は、城戸と思われる生徒の情報を入手した。これにより、デヴァ・システムにて次元の狭間へと放逐された聖エルミン学園生徒が城戸であり、調査員および追跡対象生徒らと同様に彼がこの場へ移送されていた事が推察された。また、

校舎内に居る教師および生徒らの証言に、移送前の学園内のものと大きな食い違いが認められ、追跡対象生徒らがパラレルワールド説を持ちだすのも当然と思われた。

追跡対象生徒らは、二階2年5組の教室にて、移送前の世界（調査員の主観により、便宜的に「現実世界」と呼ぶ）より行方不明となっていた同学園生徒・内藤陽介と接触。後に、地震が発生、悪魔の出現が確認された。異界化後の美術室にて、生徒らは現実世界より放逐された城戸と接触し、彼のペルソナ発現を目撃した。

稲葉・南条・園村・他二名、計五名の生徒らは、中庭にてアキと名乗る黒い服の少女と接触。召喚された悪魔との戦闘の後、校舎内は正常化、悪魔の出現も停止した。

調査員は、図書室にて同学園生徒・黒瓜勉の説明により、フィレモンの存在を確認。同教室内に不気味な鼓動の響く扉を確認するも、情報の絶対的な不足により、対応を保留した。追跡対象生徒らの反応も、これと同様のものであった。

8：地下鉄ターミナル封鎖事件

プラズマ隔離された御影町は、東西の分断、御影警察署の喪失等、現実世界の御影町と幾つかの状況的齟齬が認められる。分断された街の東西は、地下鉄ターミナルを通路とする事で行き来が可能だが、同ターミナル中心部に出現する悪魔により通行が妨害される。

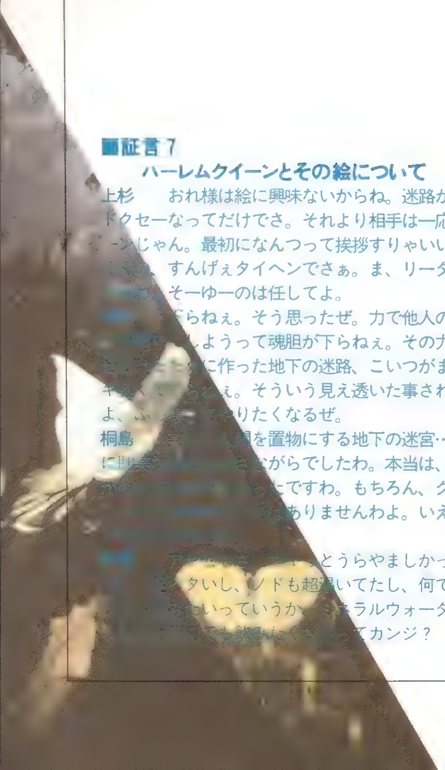
調査メモには、悪魔が「ヨグソトスの息子」と名乗ったとあり、これはH.P.ラヴクラフトの著したクトゥルフ神話におけるYog-Sothoth＜門の鍵にして守護者＞という存在との関連を想起させ、分断された街の東へ通ずる通路の「門」を守護するという役割を連想させる。過去に本機関が接触し存在を確認してきた悪魔とは異なり、小説内の架空の悪魔が現実化しているという事実は、本機関の研究項目のひとつである「認識力の拡大に伴う主観の物質化現象」に深く関わるものとして重要な意味を持つと推察される。

-増補事項

調査員は、地下鉄ターミナル改札口にて水棲生物様特性を備えた悪魔を目撃した。しかし、同悪魔は攻撃する気配を見せず、ただ行く手を阻むのみであった。この悪魔の行動は、対峙する者が追跡対象生







徒五名であっても変わらず、同生徒らは黒瓜の情報に基づきアラヤ神社を目指す事になった。

同神社にてフィレモンと接触した生徒らは、この世界が現実世界とは別物である事、この世界に来ている神取の存在、そしてターミナルの通行には「破魔の鏡」が必要であるとの情報を得た。現実世界において「破魔の鏡」は御影資料館の展示物として、観光案内パンフレットにも記載されている有名なものである。しかし、本機関特殊遺跡発掘物研究班の調査では、現実世界のそれに実際の呪術的・魔術的効果は、一切認められなかった。このため調査員は、追跡対象生徒五名を先行させ、状況の把握に専念した。

資料館にて「破魔の鏡」を入手した生徒らは、地下鉄ターミナルにて悪魔「ヨグソトスの息子」と戦闘、これを殲滅した。状況を目撃した調査員のメモには、何らかの目的を持つ何者かによって同悪魔が配置され、それが戦闘に応じるきっかけとして破魔の鏡が意図的に設定されていたような印象を受けた、と書かれている。

9：ハーレムクイーン事件

薄闇に包まれた御影町東部は、分断された西部とは異なり、道路の断絶が多数認められる。地下鉄ターミナルからの道路は、ブラックマーケットと呼ばれるアーケード商店街にのみ通ずる。

ブラックマーケットは、ハーレムクイーンと呼ばれる者の支配下にあり、カーマ宮殿の存在が地下に確認される。ハーレムクイーンの支配下にある同マーケットは、進入可能であるものの脱出不可能であり、内には多くの人々が囚われ、そこでの生活を余儀なくされている。同マーケットは、ハーレムクイーンの支配下より解放される事で正常化し、以降の自由利用が確認される。

-増補事項

追跡対象生徒五名と共にブラックマーケットへ侵入した調査員は、マーケット出入口において、次のような奇妙な現象を経験した。外界を間近に目視できる出入口から一歩足を踏みだす。しかし、確実に踏みだした足が着地するのは、本来ならば背後にある筈のマーケット内部だった。この調査段階における調査員の装備不足等の理由により、同現象に関する情報は、同調査員の経験した記憶という主観的なもののみとなっている。このため、同現象が物理的

■証言７

ハーレムクイーンとその絵について

上杉　おれ様は絵に興味ないからね。迷路がメンドクセーなってだけでさ。それより相手は一応クイーンじゃん。最初になんつって挨拶すりゃいいか考[illegible]すんげぇタイヘンでさぁ。ま、リーダーだ[illegible]そーゆーのは任してよ。

[illegible]らねぇ。そう思ったぜ。力で他人の心を[illegible]ようって魂胆が下らねぇ。その力を見[illegible]に作った地下の迷路、こいつがまたガ[illegible]ぇ。そういう見え透いた事されるとよ、ふ[illegible]りたくなるぜ。

桐島　[illegible]間を置物にする地下の迷宮……正に[illegible]ながらでしたわ。本当は、彼女[illegible]にですわ。もちろん、クイー[illegible]ありませんわよ。いえ、何[illegible]

[illegible]とうらやましかったよ。[illegible]タいし、[illegible]ドも超[illegible]いてたし、何でもい[illegible]にいっていうか[illegible]ラルウォーターじ[illegible]てカンジ？

な空間変異によるものか、肉体的行動に対する何者かの恣意的な干渉によるものなのか、現在なおも原因の特定はなされていない。

ブラックマーケット内に囚われた生徒五名は、同マーケット内で生活する人々からハーレムクイーンの情報を入手。同マーケット地下に広がるカーマ宮殿と呼ばれる地下迷宮には、クイーンの手による絵画の展示された小部屋が点在。最深部にクイーンの居室が確認された。同小部屋にて、宮殿内に点在する絵画の作者が香西である事は、園村によって示唆されていた。

ハーレムクイーンと生徒らとの会見は、クイーンによって一方的に打ち切られ、生徒らは宮殿最深部から地上のマーケットへと強制的に転移させられた。再度クイーンの居室を目指す生徒らを調査員は追跡した。二度目の会見において、稲葉、南条、他一名の絵画への評価に不服なクイーンにより、同生徒ら三名は石化。残された生徒に、クイーンは感想を求めた。

後、聖エルミン学園疑似旧校舎移送事件において中庭で接触した、アキと名乗る黒い服の少女が出現。悪魔化するハーレムクイーンと交戦する生徒らは、これを殲滅。後に、アキが作り上げた「マナの城」の情報を入手した生徒らはブラックマーケットを後にした。

10：御影警察署跡地異界化事件

御影警察署跡地に存在する大規模森林地帯。悪魔の出現が認められ、奥地には「お菓子の家」の存在を確認。これまでの異界化とは趣を異にする「お菓子の家」は、童話という虚構世界を彷彿とさせるも、調査対象世界において確実に物質化する「現実」的な存在である事が調査員によって確認される。また、町の西部に出現する悪魔による住民への被害はなく、追跡対象生徒のみが攻撃を受けている状況が認められる。

-増補事項

黒い服の少女・アキの手によってマナの城入口の扉を閉ざされた後、追跡対象生徒五名は、町の西側に存在する御影警察署跡地「迷いの森」へ。ここでは便宜的に「御影警察署跡地」と表記するが、正確には「本来ならば御影警察署が存在するべき敷地」を意味している。

マナの城入口の調査により、入口の鍵と思われる



■証言 8

マイとの交渉およびコンパクト入手について

桐島　みんなに好かれるきれいな女の子になりますように…わたしにも覚えがありますわ。あの（虚構）街の本質も、そうした些細な願い事だったのかもしれませんわ。それが大きな形と影響力を持ってしまった、というだけで。

稲葉　オレ、気ぃ短いからよ、さっさとコンパクト貸せよってイライラしちまった。もう少しで無理矢理借りちまうトコだった。ま、そうしなくてよかったぜぇ。そんな事してたら、園村を助けられなくなるトコだったからな。

南条　神取の狙い通りに、そうとわかっていながらも動かねばならない状況。そうした状況を回避できなかった自分自身の力のなさに腹が立った。鬱蒼とした森が、暗澹たる気分を助長したんだろう。物事が暗い道を進んでいる時、人は受動的になり易い。気をつけなければいかんな。



石製の台に三日月型のくぼみを発見した生徒らは、アキの言葉にあった「西の森のあいつ」の元へ鍵を求めて向かった。しかし、調査員は録音に成功したアキの言葉を聞き直し、あえて鍵のヒントを与えている事に疑問を抱いた。

生徒らは、異界化した森林内部に存在するお菓子の家にて、マイと名乗る白い服の少女と接触し、その対話の後、少女から三日月型のコンパクトを入手し、再びマナの城へ向かった。調査員が独自にマイと接触し、強引にコンパクトを奪おうと試みた際には、マイの持つクマのヌイグルミが巨大化し襲い掛かった。生徒らの平和的な会見は、最良の選択であったと思われる。なお、マイと名乗る白い服の少女は、聖エルミン学園生徒感電事故発生時のペルソナ遊びにおいて目撃された少女に酷似していたという。

11：聖エルミン学園生徒マナの城潜入事件

存在そのものが異界化したものであるマナの城。入口を開く鍵は、御影警察署跡地異界化事件で入手できる三日月型コンパクト。内部では悪魔の出現が確認される。

最上階の居室にて、神取およびアキの存在を確認。

-増補事項

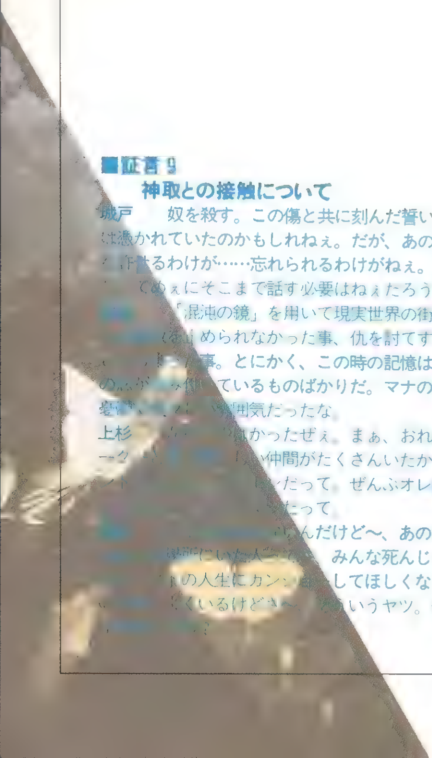
マナの城に侵入した生徒五名を追い、調査員は最上階の謁見室にて神取およびアキと生徒らの会見を目撃、その会話の録音に成功した。

入口の鍵として利用した事で、三日月型のコンパクトを奪われた生徒らに、神取は「混沌の鏡」という巨大な鏡を出現させ、そこに映しだされる現実世界を見せた。その映像は、御影町の一角を一瞬にして破壊し、そこに「デヴァ・ユガ」と呼ぶ新たな城を構築するものだった。悪魔召喚の後、デヴァ・ユガへ転移する神取およびアキ。後、召喚された悪魔を殲滅した生徒らは、転移した神取とアキを追うため「幽霊屋敷」を目指した。

「幽霊屋敷」は、現実世界におけるセベクビルの位置に存在する。次元転移のきっかけとなったデヴァ・システムの位置と重なる幽霊屋敷には、何らかの手掛かりがあるかも知れない。この生徒らの判断は、調査員の考えと同じものであった。

12：幽霊屋敷次元転移事件

幽霊屋敷と呼ばれる廃屋内部では、数人のセベク社社員の存在が認められる。セベク社自体が現実世



■証言9

神取との接触について

城戸　　奴を殺す。この傷と共に刻んだ誓いに、俺は憑かれていたのかもしれねぇ。だが、あの日の事［illegible］るわけが……忘れられるわけがねぇ。……何［illegible］てめぇにそこまで話す必要はねぇだろうが
[illegible]「混沌の鏡」を用いて現実世界の街を破壊［illegible］められなかった事、仇を討てずに逃が［illegible］事。とにかく、この時の記憶は、悔恨の［illegible］ているものばかりだ。マナの城も、［illegible］囲気だったな
上杉　　［illegible］かったぜぇ。まぁ、おれ様をリーク［illegible］仲間がたくさんいたから、ナ［illegible］たって、ぜんぶオレ様のシ［illegible］たって
[illegible]んだけど〜、あのカガミ［illegible］みんな死んじゃった［illegible］の人生にカン［illegible］してほしくないって［illegible］くいるけどさ〜、［illegible］いうヤツ。何て言［illegible］

界のみのものである事から、同屋敷と現実世界との繋がりが推察される。異界化した屋内では悪魔の出現が確認され、セベク社社員の間では「幽霊」の噂が囁かれる。

三階広間にて次元通路を発見。現実世界のデヴァ・システムとのリンクが確認される。

-増補事項

本来の街の住人であるセベク社社員との対話により、幽霊の出没と次元通路のある部屋の情報を入手しつつ屋内を探索する生徒らは、最上階の広間より漏れ聞こえるすすり泣きを聞いた。これが、セベク社社員の言う「幽霊の声」であるが、その声が園村節子の声に酷似している事を生徒らの発言から調査員は知った。

後に、同室内にて園村節子と再会した生徒らは、彼女の協力により、不安定な次元通路の固定に成功。生徒および調査員は、本来の御影町への転移に成功した。

13：御影町洗脳事件

デヴァ・システムを入口とする大規模な異界化建造物であるデヴァ・ユガ。同建造物内部では、悪魔の出現が確認される。

同建造物内部には幾人かのセベク社社員の存在が認められるも、神取の洗脳を受け画一的にして偏狭な思想を植え付けられ自我を喪失した彼らからは、状況分析のための情報入手が困難である。

-増補事項

幽霊屋敷よりデヴァ・システム前に転移する生徒五名は、デヴァ・ユガ内最上階にある神取の居室を目指した。生徒らは、最上階の居室にて神取と交戦。これを殲滅。

調査メモを分析した本機関ペルソナ能力解析班は、認識力および意思力の強度とペルソナ発現能力が比例するという仮説を立てている。この仮説が正しいならば、デヴァ・ユガ内において同生徒らが神取の洗脳の影響を受けなかった事も説明できる。強固なアイデンティティはペルソナの発現を促し、外部からの安易な干渉を拒絶するからだ。また、これは逆説的ではあるが、自己から遊離した強固過ぎるペルソナは、主人格と肉体に悪影響を及ぼす事も推察される。暴走したペルソナの過負荷によって、精神的には別人格の憑依現象が起こり、身体的には悪魔化

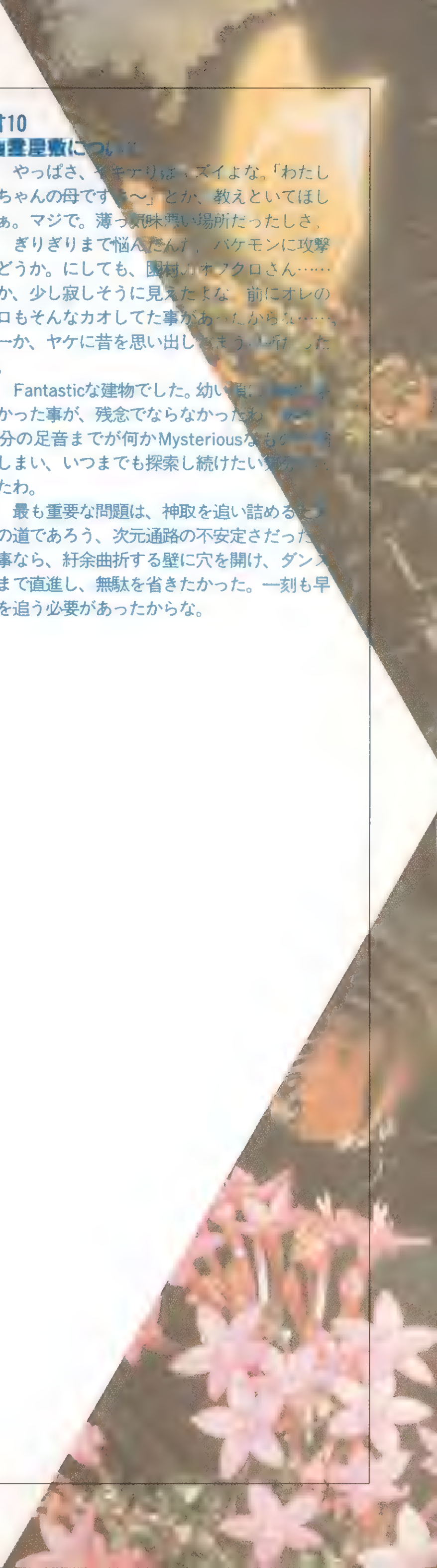
■証言10
幽霊屋敷について

上杉　やっぱさ、イキナリはマズイよな。「わたしはマキちゃんの母ですよ〜」とか、教えといてほしいよなぁ。マジで。薄っ気味悪い場所だったしさ。

稲葉　ぎりぎりまで悩んだんだ、バケモンに攻撃するかどうか。にしても、園村のオフクロさん……なんだか、少し寂しそうに見えたよな。前にオレのオフクロもそんなカオしてた事があったからな……。なんつーか、ヤケに昔を思い出しちまう場所だったよなぁ。

桐島　Fantasticな建物でした。幼い頃に[illegible]られなかった事が、残念でならなかったわ。[illegible]では自分の足音までが何かMysteriousなものに聞こえてしまい、いつまでも探索し続けたい気分になりましたわ。

南条　最も重要な問題は、神取を追い詰めるための唯一の道であろう、次元通路の不安定さだった。出来る事なら、紆余曲折する壁に穴を開け、ダンスホールまで直進し、無駄を省きたかった。一刻も早く神取を追う必要があったからな。





現象が起こる。論理的な推測の域を出るものではないが、可能性としては極めて高いと思われる。

瀕死の神取との会話から、もうひとつの御影町がパラレルワールドでなく、デヴァ・システムの力を元に造り出しされた世界である事が明らかにされた。

再び虚構御影町へと向かう生徒らに、調査員は追跡調査を続行。この調査により、主観の物質化現象に関する重要なサンプルデータの入手に成功した。

14：虚構御影町崩壊事件

デヴァ・ユガより生徒四名が転移した虚構御影町は、以前のそれとは異なり、アキによって崩壊の一途を辿りつつある。

迷いの森入口にて、園村節子の存在を確認。お菓子の家にてマイと接触した生徒らは、「パンドラ」の情報を入手。

-増補事項

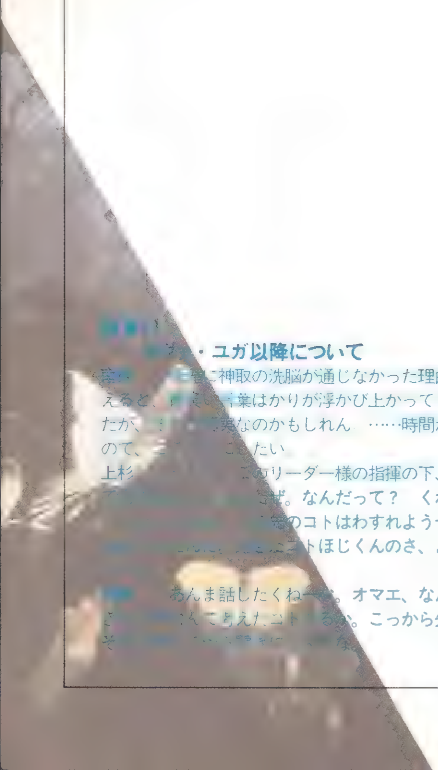
転移後の出現場所は、迷いの森入口。稲葉、南条、他二名の生徒は、そこで園村節子と再会した。調査員は、お菓子の家を目指す生徒四名および園村節子を追跡。

生徒らは、自暴自棄となったアキが「最悪の人格」である「パンドラ」の元へ向かった事、「世界」の全てを抹消しようとしている事を、お菓子の家にて再会したマイより説明を受けた。極秘潜入を最優先事項とする調査員は、事件に直接関与する事を許されておらず、その後の対処について生徒らの判断に委ねるしかなかった。

※事件項目15・16に関する注意書き

本報告書作成準備として、潜入調査員より資料として提出された調査レポートに加え調査員本人への聴取を行った。結果、事件項目１～14に関するそれらは、信頼性の極めて高いものである事が判明。しかし、事件項目15「集合的無意識へのダイヴ事件」および16「虚構聖エルミン学園内パンドラの扉開放事件」に関しては、情報の不備が認められた。事件項目14までに見られる綿密な調査との余りにも唐突な違いには、調査員の記憶の欠如・混乱・改ざん、恣意的な情報の隠蔽等、様々な可能性が考えられるも、その原因特定には至っていない。

現在、事件項目15および16の調査精度を高めるため、潜入調査員の事件時の動向を調査中である。以下の報告に関しては、これらを考慮されたい。



[illegible]・ユガ以降について

[illegible]に神取の洗脳が通じなかった理由を考えると、[illegible]葉はかりが浮かび上かってしまう。たか、[illegible]なのかもしれん……時間がないので、[illegible]たい

上杉[illegible]のリーダー様の指揮の下、全員[illegible]ぜ。なんだって？　くわしく[illegible]のコトはわすれようぜって[illegible]トほじくんのさ、よくね

[illegible]あんま話したくね[illegible]。オマエ、なんで生[illegible]こたえたコト[illegible]。こっから先は、[illegible]

また、現段階での報告書提出理由に関しては、本報告書冒頭を参照されたい。

15：集合的無意識へのダイヴ事件

虚構世界内における主観認識の絶対性を示す特筆すべき要素として重要な意味を持つと思われる、集合的無意識への意図的なアクセス現象。

アラヤ神社社祠裏の岩戸奥に広がる地下迷宮こそが、集合的無意識のメタファーであると推察される。虚構御影町において、意識的な象徴が構造的な物質化を伴う事は既に多く確認されており、このような超現実的虚構の共通認識も多く認められる。

同迷宮内における悪魔の出現を確認。虚構御影町東部の消失が確認される。

-増補事項

稲葉、南条、園村、他二名の生徒らは、アラヤ神社にてフィレモンと再会。園村および他一名の生徒のみが社祠裏の岩戸への侵入を許可された。

アラヤの岩戸迷宮地下八階の小部屋にて、園村に同行した生徒はアトラス社のグルーヴ・オン・ファイトというゲーム機に向かう自己との対話を経験。その際、過去の己の行動を示され、その内容に応じた封神具を受け取った。また、地下九階に存在する「意識の海」において、園村および他一名の生徒は、ある意識との接触に成功した。同意識と園村との対話により、パンドラのいるアヴィデア界への扉を開く、青いコンパクトを入手した。

これらの証言によれば、二名はあたかも不思議な意思体と、音声による会話を行った様子が伺えるが、それも主観認識が絶対となる虚構世界ならではの現象であろう。しかし、その感覚がどのようなものであるのか、現在のところ不明のままである。

16：虚構聖エルミン学園内パンドラの扉開放事件

事件項目 7「聖エルミン学園疑似旧校舎移送事件」増補事項にて触れた「不気味な鼓動を繰り返す扉」こそ、アヴィデア界の入口である事が確認される。赤・緑・青のコンパクトを使用する事で、虚構聖エルミン学園図書室に存在する同扉を開放。最深部にて暴走したペルソナであるパンドラの存在を確認。

-増補事項

稲葉、南条、園村、他二名の生徒らは、同扉よりアヴィデア界へ侵入。最深部にてデヴァ・システムと融合するパンドラと呼ばれる存在を発見した。絶対的価値観の相違から交戦、これを撃退した。

後、追跡調査を終了した調査員は本部への連絡を行ったものの、パンドラとの戦闘や戦後処理に関する情報の混乱と欠如が著しく、調査員の記憶に甚大なる障害が認められる。





-調査報告書N19961009- 関係者以外の閲覧を禁ず

平成八年（M）第一八八〇〇二号

以下の報告書は、御影町プラズマ隔離事件発生時における聖エルミン学園氷結事件に関し、事件の目撃者である同学園生徒らの証言および本機関調査員による潜入調査に基づき、事件を時系列的に整理したものである。御影町プラズマ隔離事件については「報告書第一八八〇〇一号」において報告済みであるが、両事件の密接な関係を示唆する情報も多くみられ、双方の関係性を明確にするための事実確認が急がれる。

以下の報告書は、事件の時系列的整理に加え、増補事項として潜入調査員の報告に基づく調査資料を補足、必要に応じて目撃者らの証言を添付した。

なお、異界化および悪魔の存在については、K県H市で発生した事件調査の際に確認されたものと同質のものであると思われるが、現段階では推察の域を出るものではない。

【御影町プラズマ隔離事件関連事件調査報告書】

聖エルミン学園氷結隔離閉鎖事件に関する調査報告

1：聖エルミン学園生徒感電事故

聖エルミン学園内一階の空き教室にて、稲葉正男、上杉秀彦、綾瀬優香、桐島英理子、南条圭、黛ゆきの、他一名を含む七名の生徒らが「ペルソナ様」なる遊びに興ずる。その際の放電事故により、稲葉、南条、黛、他一名の同学園生徒ら計四名が感電。同教室内天井照明配線に絶縁不良箇所が発見されるも、天井を突き抜ける閃光を目撃したとの証言もあり、事故原因の特定には至っていない。

本機関は「フィレモン」を重要関係者と特定するも、調査員による常時監視体制は不可、監視不能特殊重要関係者扱いとす。

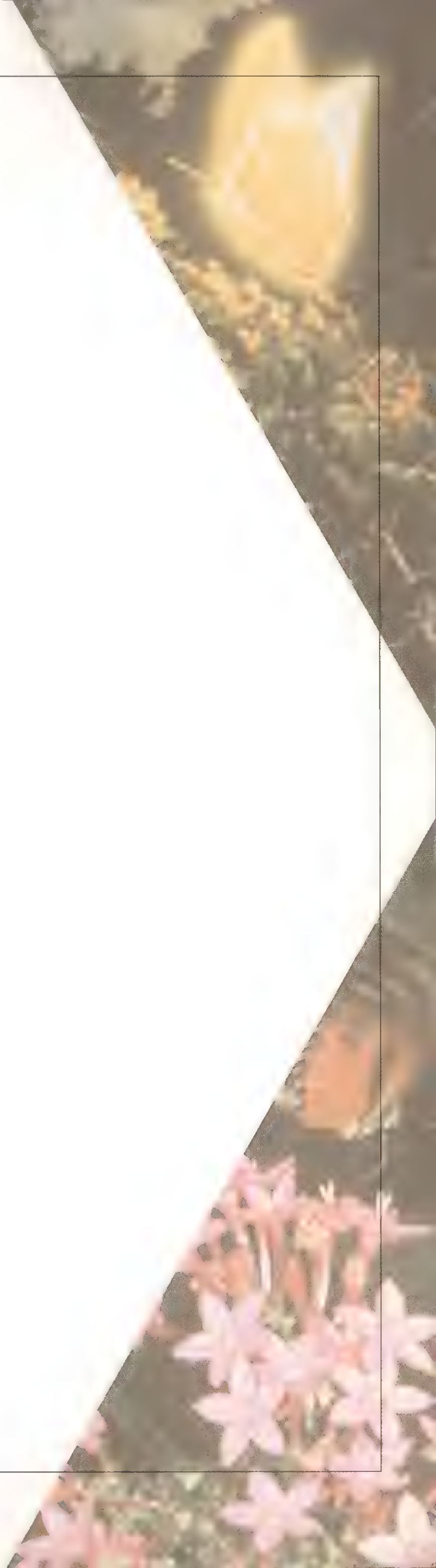
-増補事項

感電により、心身喪失状態に陥った生徒四名は、後に同一の夢を見ていたと証言している。この夢は、意識と無意識の狭間に住まう「フィレモン」と名乗る仮面の男との会見であり、心に潜む神や悪魔の姿をしたもう一人の自分を呼びだす力を与えてくれるという内容だった。注目すべき「フィレモン」と名乗る人物の登場するこの夢は、ペルソナ遊びの経験者全てが見ており、御影町総合病院異界化事件以降にペルソナの発現が確認された全ての人物に当てはまる経験でもある。

以下は、同学園氷結事件のきっかけとなった「仮面」関連の情報を握る人物（参考人指定）らの同校舎内における所在地および氏名である。２年４組教室・女子生徒某、図書室・黒瓜勉、演劇部部室・演劇部員、中庭・大石校長、生徒会室・生徒会長。なお、調査員が事件発生時において彼ら参考人の重要性を把握していなかったため、演劇部員ら一部生徒の特定ができていない。

2：御影総合病院異界化事件

同日、御影総合病院異界化事件発生。同病院に検査目的で訪れていた聖エルミン学園感電事故の被害者である生徒四名が目撃。同生徒らは、同病院に入院中の同級生を見舞い、その直後事件に遭遇。死傷者多数。病院関係者の他では、南条家執事・山岡某の死亡が確認される。





目撃者の証言によれば、事件のあらましは次の通り。直下型の地震が起こった後、霊安室に納められていた遺体が、突如動き始めたとの事。病院内はパニックの様相を呈す。

–増補事項

入院中の聖エルミン学園生徒・園村麻希の容体が急変し、ICU〈集中治療室〉へ運び込まれた直後、地震が発生。地震後、同病院内は異界化、園村麻希は行方不明となった。

異界化した病院から脱出を図った生徒四名は、後に口を揃えてペルソナの発現を証言している。動きだした死者に襲われた際に、自分の中から何らかの存在が出現し、これを殲滅した、と。彼らは、内より現れたその存在を「ペルソナ」と呼称している。また、受付ロビーにて、自動販売機の下敷になっている看護婦を救出しようと試みた際にも死者に襲われ、同級生の桐島英理子と合流。彼女からもペルソナの発現が確認された。

3：セベクセキュリティサービス発砲事件

稲葉、南条、黛、他一名の生徒らは、病院で合流した桐島と共にアラヤ神社へ。同時刻、プラズマによる御影町の隔離を確認。「悪魔」が目撃される。

また、佐伯エレクトロニクス＆バイオロジカル＆エネルギーコーポレーション（セベク社）の私設警備機関であるセベクセキュリティサービス（SS）により、違法的交通規制が行われ、セベクビル周辺の一般市民の通行を制限。更にアラヤ神社付近にて、SSによる発砲事件を確認。被害者は、御影総合病院異界化事件における行方不明者・園村麻希の実母。

SSの違法行為に対する御影警察署の対応は皆無。同時刻、御影警察署の異界化を確認。公的機関および一部企業の無秩序化により市民の不安は昂進、パニックの兆候が認められる。

本機関調査員は、アラヤ神社境内において、蝶の姿をしたフィレモンと生徒五名の接触を目撃。フィレモンなる存在の現実世界への干渉を確認。

–増補事項

アラヤ神社にて、銃傷を負う園村節子（セベク社社員）より、プラズマ隔離事件の原因がセベク社の開発するディメンション・ヴァリアブル・アクセレーター・システム（通称デヴァ・システム）にある事、その指揮がセベク社の野心的な社長である神取によるものである、との説明を受けた五名の生徒ら。

五名の生徒らは、ここで二手に別れる。稲葉と南条の二名は、セキュリティカードを手に、セベクビルへの侵入準備のため、武器調達目的で警察署へ。黛、桐島、他一名は、園村を保護するため聖エルミン学園へ。

4：聖エルミン学園閉鎖事件

校門が閉ざされ、合言葉を知らぬ者を拒絶する聖エルミン学園。教師および生徒の適切な自衛行動であり、隔離された御影町における避難所として確保される。

なお、追跡対象生徒らの銃砲刀剣不法所持を目撃するも、取締行為が調査員権限を逸脱する事、異界化した学園内という閉鎖された非日常的空間内における法的規制力有無の問題から、調査員はこれらを黙認。

–増補事項

SS発砲事件被害者である園村を保健室へ案内し

た後、生徒らが個別に行動を開始したため、潜入調査員は監視対象者を限定せずに、同学園校舎内に残る教師および生徒に対して聴取を行い、以下の情報を入手した。

2年4組の教室に残る生徒は、御影町プラズマ隔離事件の原因について、同学園生徒である黒瓜が言及していたとコメント。次いで、図書室において黒瓜から得た情報は、同学園に伝わる「雪の女王」という演劇部の芝居に関係する呪いの噂が御影町プラズマ事件の原因であるとする、憶測とも言えない根拠のないものであった。

調査員はこの段階で、黒瓜の証言に何ら信憑性のない事から、再び校舎内の調査へと復帰。しかし、体育館裏にある演劇部部室にて、先の黒瓜の証言に登場した「雪の女王」について質問したところ、同部員はあからさまな動揺をみせた。その不自然な対応に興味を覚えた調査員は、黒瓜発言に対する追跡調査を行い、その結果次の情報を得た。

演劇部員からの聴取が困難であったため、調査員は学園の過去の記録を閲覧するために、資料整理を行っていた生徒会室へ。しかし、そこに残る生徒会長に閲覧を拒否され、学園の歴史を知るであろう教師に対し聴取を行うため校長室へ出向く。校長室において大石校長より、芝居に使用された「雪の女王の仮面」が体育館倉庫に保管されているとの情報を入手。同倉庫へ急行するも、生徒一名が調査員よりも先に「雪の女王の仮面」を入手してしまう。極秘潜入を最優先とする調査員は、同生徒を監視対象と特定し、追跡調査を開始した。

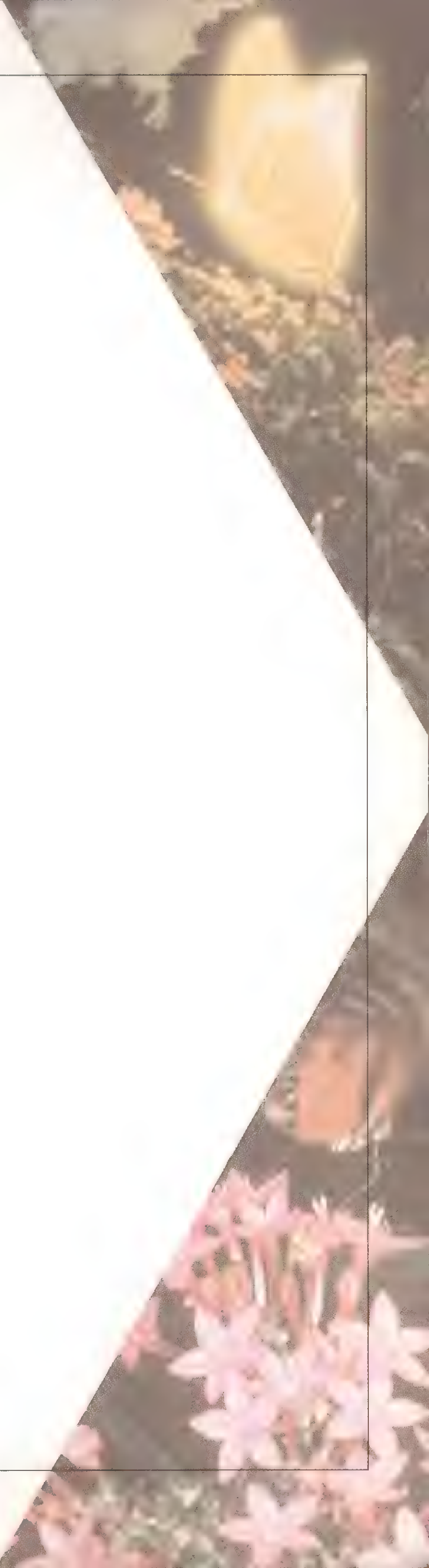
5：聖エルミン学園氷結異界化事件

SS発砲事件被害者および生徒ら避難の後、同学園は突如として氷結。外界との連絡を完全に遮断され、校舎内に残る教師および生徒多数と共に、本機関潜入調査員は隔離閉鎖状態となる。

氷結後の校舎内は異界化の様相を呈し、銃器を始め様々な販売店の存在が認められる。特殊監視対象であるベルベットルームの存在を確認。異界化は構造上に多大な影響を及ぼす。

-増補事項

校門を経由しない、唯一の出入口の穴がある渡り廊下は、校舎と体育館を結ぶ唯一の通路でもある。「仮面」を持つ生徒が体育館より校舎へ戻る途中、この場所で同学園教師・高見冴子により「仮面」に





まつわる「呪い」についての説明を聞く事が出来た。これは、先の黒瓜の発言からの一連の調査の鍵となる内容である。「仮面」を所持していた生徒の他、同学園生徒・黛ゆきの、綾瀬優香らが同席。

説明中の高見が仮面を付けた事がきっかけとなり、学園が氷結。この場の全員が、氷結後の中庭に瞬時に移送された。この氷結した中庭において仮面を付けた高見（以下、仮面高見）の口から発せられた言葉は、本機関の保管する全記録中類を見ない異界化事件の発端となるものであった。

仮面高見は、自らを「雪の女王」と名乗り、高見冴子である事を否定、「永遠の夜」を招来するという目的を告げた。更に、本来の高見を取り戻そうとする生徒らを挑発、三つの塔の存在、「鏡の破片」について説明した。また、仮面高見との会見の後、「鏡の破片」と「雪の女王の仮面」に関する説明がフィレモンによって行なわれ、生徒らは「鏡の枠」を入手した。

３つの塔とは、ヒュプノス・ネメシス・タナトスの塔である。同学園敷地内に本来存在していなかったこれらの塔へは、異界化後に特定の教室内に出現した扉より向かう事ができた。各塔には個別の探索時間制限が設けられているが、これは「雪の女王」にとっては永遠の夜を招来するための儀式の所要時間であり、生徒らにとってはその阻止のための行動の猶予時間を意味している。

６：聖エルミン学園生徒悪魔化事件

氷結学園内学生食堂において、同学園２年４組在籍の横内健太なる生徒の悪魔化を確認。生徒ら数名により、事件は終息。

事件後正常化した生徒・横内の証言により、同生徒がペルソナ発動のきっかけと思われる「フィレモンの夢」体験者である事を確認。これにより、本事件は、「暴走型ペルソナの心身への過負荷による心的憑依および肉体的悪魔化現象」である可能性が高いと推察される。

-増補事項

３つの塔へは、氷結した学園内の特定の教室内に生じた扉から移動する事が出来たが、校内の気温が最も低下していた氷結直後にこの扉を開ける事はできなかった。結果から言えば、学生食堂にて男子学生横内を暴走したペルソナの影響下から救い出した後に、扉の開閉が可能となった。この二つの因果関

〈 〉内は編集部注

■証言者ファイル

[illegible]書第一八八〇〇一号における証言者と同一（城[illegible]を除く）のため、証言者ファイルは割愛。

■証言1

[illegible]氷結現[illegible]について

黛　[illegible]先生[illegible]いたからこそ、アタシはあの時を乗り越え[illegible]今度はアタシが助ける番。冴子先生を助[illegible]す学園を元に戻す。そう思うと、[illegible]ったね。あの時とは何かって？[illegible]

[illegible]え死ぬし～。っていうか[illegible]カエルが超イケてるカンジ。なんか服とか売[illegible]も超カッコイイし[illegible]ブラウンなんか、ガ[illegible]戻ってもそのまま[illegible]とか言っちゃってる[illegible]

係は立証されておらず、蝶と会話したという追跡対象生徒らの証言に基づき、現在検証中である。

同生徒三名は、保健室にて同級生である南条と、図書室にて同じく桐島と接触。共に行動をとるか否かの交渉が行われた。南条もしくは桐島のいずれか、または両名と行動を共にした生徒らは、学生食堂にて同級生である横内健太の腹より実体化したペルソナの出現を目撃。同生徒らにより倒された後、横内は常態を取り戻した。

ここで注目すべきは、本来非物質的存在であるペルソナが、横内の肉体を活用し物質化している点である。また、事件後の横内の証言から、ペルソナ物質化中の記憶の欠落が確認されており、ペルソナ物質化と本人格喪失の相関関係について更なる調査が必要と思われる。

また、学生食堂では追跡調査対象である生徒らの同級生である上杉秀彦の姿も確認されており、南条、桐島と同様、追跡対象生徒らと行動を共にするか否かの交渉が行われていた。

7：鏡の破片収集事件

鏡の破片収集事件は、聖エルミン学園氷結事件を解決するきっかけとなった同学園生徒らによる一連の事件を意味する。以下の7－1・7－2・7－3の事件は、それぞれ氷結学園内より移送される異界塔内での生徒らの行動を追跡調査したものである。各塔の事件発生時刻と本報告書記載順は一致しておらず、調査員の記憶の混乱と調査レポートの不備により、事件の発生順を明確にする事は困難である。

7－1：ヒュプノスの塔における鏡の破片収集事件

氷結した聖エルミン学園フェンシング部部室内に出現した扉より侵入できるヒュプノスの塔は、八階層で構成されており、「反夢界」を内包する二重構造が確認されている。また、塔内に設置された時計により、探索猶予時間の確認が可能。しかし、正確な制限時間を測定する事は余りにも危険度が高く、見送られた。塔内からの任意の離脱は不可能である。

存在そのものが異界である塔内では、ベルベットルームおよびトリッシュ（監視不能関係者）の存在、銃器・防具販売所が認められ、強制的睡眠状態にある同学園教師および生徒数名の存在、フィレモンと追跡対象生徒らの遭遇、反夢界における他者の夢への侵入現象を確認。更に、反夢界最深部小部屋および塔最上階では、同学園生徒・広瀬久美の存在が認

■証言2
横内健太悪魔化現象について

上杉　アンタ、あん時のおれ様の大活躍見てた？ピースしたのがおれ様ね。なんつーの、飛び出すペルソナも、おれ様とトロじゃカッコよさが全然違うっつーか。あ？　そこんとこ見といてくんないとマジでヤバイって、大問題だなあ。

南条　横内の身体に起こった現象は、他人事で済む類のものではなかった。同じペルソナ使いである以上、ヤツと同様の状況に陥る危険性を否定できないからだ。もちろん、ヤツは俺よりも、圧倒的に不遇な運命にあるのかも知れんがな。



められる。なお、本年度在校生名簿に広瀬久美なる生徒は記載されておらず、昭和六十年度名簿にて在学中死亡との記述を確認。

–増補事項

フェンシング部部室内に出現した眠気を誘う甘い香りが流れ出る扉には、ギリシア文字で「ヒュプノスの塔」と記されていた。扉付近では、金色に輝く蝶を目撃。追跡対象生徒が蝶と会話する姿を確認。調査員は、会話の録音に成功した。その内容は塔に関する説明であった。事件後、調査員によって録音された蝶の発した音声の声紋分析結果により、それがフィレモンの声と同一のものである事が証明されている。

同塔内三階にて、聖エルミン学園教師および生徒数名の存在を確認した追跡対象生徒五名は、同階にてフィレモンと遭遇し、反夢界へと向かった。反夢界への追跡調査が困難であった本機関調査員は、その後に追跡対象生徒らに対し聴取を行い、反夢界内での情報を入手した。

反夢界では、他人の夢が物質化しており、肉体を持ったままそこへ侵入する事が出来た。そこでは、夢を見ている人物の身体に触れる事すら出来たという。こうした生徒らの証言と塔内で眠っていた人物らの状況により、反夢界で「つねられた」人物が塔内で目覚めたという事実が確認された。

追跡対象生徒らは、同塔内三階で眠る人物らを反夢界で〝つねり〟起こし、後に目覚めた人物らと接触。彼等より「鏡の破片」を入手した。また、追跡対象生徒らと私立山雲高校生徒・矢部真理子と名乗る人物が、銃器販売所にて接触した事も確認されている。

追跡対象生徒五名は、最上階八階にて広瀬久美なる人物と会見し、広瀬のペルソナであるヒュプノスと戦闘。これを殲滅し、鏡の破片を入手。後に、自動的に塔内全ての人物は、氷結学園校舎内へと強制的に移送された。追跡対象生徒五名は1年1組の教室で確認。調査員が彼等を確認した時、黛と他一名の生徒は、鏡の破片を枠にはめ込んでいる最中であった。

ヒュプノスの塔からの強制退去後、同塔への扉は凍りつき、再侵入は不可能となっていた。

7－2：ネメシスの塔における鏡の破片収集事件

氷結した聖エルミン学園図書室内に生じた扉より

■証言3
広瀬久美について

南条　あの女の言動は、全くもって理解できん。現実に対する恐怖とコンプレックスによって形成されたヤツの意志薄弱さは、俺を苛立たせるには十分ほどだ。オドオドとした態度からは、意思を表明す[illegible]の欠片も感じられないのだ。上杉や稲葉あた[illegible]垢でも煎じて飲むべきだな。

黛　[illegible]、話し方の好き嫌いってのはあるかも知れないけどね、そんなに悪い奴じゃなかったと思う。人の目を[illegible]と、軽い呼吸困難が起こって、何も言えなくなる[illegible]験しないとわからないかも知れないね。そして、[illegible]方法として、他人を見下し虚勢を張[illegible]つから、そんな事が見えてさ。[illegible]無いんだけどね。

[illegible]後味悪い[illegible]よな一、あーいうの。結構カ[illegible]ったし、おれ様と一緒にいれば、いい夢見し[illegible]られたんだけどなぁ。そーいや姉御〈黛〉が、久[illegible]さんも被害者だっつってたけど、そうかもし[illegible]ん[illegible]のかなぁ。どう思うよ？

侵入できるネメシスの塔は、五階層で構成されている。塔内に探索猶予時間を確認するための時計が設置されているが、守護者である松平美智子により制限時間が解除される。なお、塔内からの任意の離脱は不可能である。

存在そのものが異界である塔内では、ベルベットルームおよびトリッシュの存在、銃器・防具販売所が認められる。更に、拷問部屋の存在を確認。一階・三階・最上階にて、同学園生徒・松平美智子と追跡対象生徒五名の接触を確認。なお、本年度在校生名簿に松平美智子なる生徒は記載されておらず、昭和五十二年度名簿にて在学中死亡との記述を確認。

-増補事項

図書室内の扉からは、重苦しい響きが聞こえ、内部の不気味な様子が伺えた。また、扉付近では金色に輝く蝶(フィレモンである事は、7－1増補事項にて証明済み）を目撃、追跡対象生徒らとの会話の録音に成功した。その会話内容は、塔の探索に適しているかどうか生徒らの力量を判定するものであった。本機関調査員養成委員会の作成した特殊戦闘能力評価測定法に基づくレベル型評価値によれば、蝶（フィレモン）が塔探索に充分と判断する評価基準値は、レベル32と推定される。ただし、追跡対象生徒五名は、より低い評価値において探索を決行し、成功を納めているという事実もある。

ネメシスの塔へと侵入した追跡対象生徒五名は、侵入直後に塔の守護者である松平美智子と接触し、探索猶予時間制限の解除を告げられた。

二階銃器販売所にて、矢部真理子との接触を確認。三階の拷問部屋にて、悪魔先生と名乗る男教師により拷問される、鎖に繋がれた黒瓜および横内を目撃。そこに塔の守護者である松平が現れ、生徒五名に対し塔探索に関する選択を迫った。調査員は、この一連の会話の録音に成功。要約は以下の通りである。

拷問される二名を縛りつけている鎖の鍵は、最上階にいる自分（松平）が持っている。最上階へは、入口扉から見て左の扉へ進めばよい。鏡の破片を手に入れたいなら、右の扉へ進めばよい。そこには、鏡の破片と共に自分を倒すためのヒントも用意しておいた。

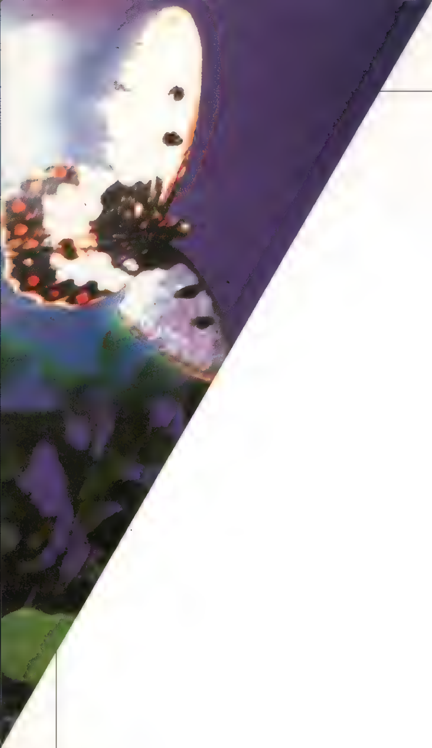
追跡対象生徒五名が判断に悩む間、潜入調査員は独自の判断で鏡の破片を回収するルートの情報を収集。鏡の破片は一階にある小部屋の箱に納められていたが、そこまでは一旦五階まで上り、落とし穴を

証言4

拷問部屋について

綾瀬　メンツがね～。トロと黒瓜た[illegible]で も、こんな塔から早く出たかったし～。1枚くらいなら〈鏡の破片〉ブッチしてもイイじゃん！っていうか、後で助けたトロから貰えたしさ～。世の中ってうまいコトできてんだね。

南条　俺は、あの女をブチのめすために、一刻も早く先に進みたかった。結果論的に言えば、塔内にある鏡の破片を無視して先を急ぐという選択こそ、あらゆる意味において最良のものであった。貪欲さは、相手につけいる隙を[illegible]てしまう。汚い騙し合いの駆け引きが、こんな[illegible]証されるとは。世の中は皮肉に満ちている[illegible]えんな。



利用しつつ下りて行かなければならないため、時間的に大きな負担が要求された。鏡の破片および松平の弱点に関するヒントは実際に用意されていたが、ヒントの内容は全く役に立たないものであった。つまり、弱点は「時間をかけない事」であり、ヒントを読むために費やした時間によって、松平の弱点が克服されてしまうのだった。更に、探索に要した時間により、松平美智子の居室位置が著しく変化するようだ。居室は五階以上の階層に存在するが、探索時間を多く費やす事で、居室位置がより上階へと移動し、多くの探索時間が要求されるようになる。全磁力測定用携帯型プロトン磁力計により測定した結果、塔の内部が八階層であると判明し、五階・六階・八階には居室らしき部屋が認められた。この構造と居室に関しては、この後、松平と追跡対象生徒らの会見にて明らかとなる。

追跡対象生徒五名は、先の小部屋にある鏡を無視し、拷問部屋より更に上階を目指した。苦悩と憎悪に満ちた表情の人面岩が壁面に並ぶ居室にて、松平美智子はペルソナ・ネメシスと物理融合し、同生徒らに襲い掛かった。

以下は、この会見の席において松平自身によって明かされた、塔のシステムと松平の弱点についての関係性である。

ネメシスの塔は、内部に存在する人々の憎悪や怒りの念を吸収する。松平美智子は、そうした念を体内に取り入れ蓄える事で、ペルソナの力を高めていくという。助けを求めていた黒瓜や横内らをそのままに塔内の探索を続けた場合、友人に裏切られたと思う彼らの怒りと憎悪を塔が吸収し、松平がそれを力として蓄える事になる。

従い、拷問部屋から直接最上階の居室へと向かえば、松平に力を蓄える時間を与えずに済む。これが「時間をかけない事」が弱点であるという所以だった。この時、特殊戦闘能力評価測定法を利用した調査員により、力を蓄える前後のネメシスのレベル型評価値に違いがある事が確認されている。

追跡対象生徒五名が松平と融合したネメシスを殲滅。鏡の破片およびアンブロシア（7-補足2を参照の事〈後述〉）を入手。後に、自動的に塔内全ての人物は、氷結学園校舎内へと強制的に移送された。追跡対象生徒五名は1年1組の教室で確認。調査員が確認した後、同生徒らは学生食堂にて横内から鏡の破片を入手、それらを枠にはめ込んだ。

ネメシスの塔からの強制退去後、同塔への扉は凍

■証言5
松平美智子について

桐島　Unbelievable how stupid！　Michikoについては、思い出しても呆れてしまうばかりで、あまり多くを語りたくありません。あのような人が実在していたという事の方が、PersonaやDemonの存在よりも、ある意味で驚きですわ。

上杉　あのブス女の話かぁ。なんつーの、おれ様、あーいうタイプってニガテっつーかキライっつーか。んなヤツのことなんかどーでもイイからさ、それより、[illegible]話を聞かせちゃるってばさ。あ〜、[illegible]

[illegible]　「雪の女王」の支配下に堕ちた連中は皆、[illegible]の戦いの後にそれまでの態度を翻すという賢明[illegible]殊勝な心変わりをした。だが、この女だけは、終始[illegible]な態度を貫いたな。その内容？　口にするのもはばかられる[illegible]しいものだがな。

りつき、再侵入不可能となった。

7－3：タナトスの塔における鏡の破片収集事件

氷結した聖エルミン学園２年１組教室内に生じた扉より侵入できるタナトスの塔は、七階層で構成されており、「タルタロス」を内包する二重構造が確認されている。また、塔内に設置された時計により、探索猶予時間の確認が可能。最大六時間の猶予が認められる。なお、塔内からの任意の離脱は不可能である。

存在そのものが異界である塔内では、ベルベットルームおよびトリッシュの存在、銃器・防具販売所が認められる。一階・六階・最上階にて、同学園生徒・山本百合子と追跡対象生徒五名の接触を確認。なお、本年度在校生名簿に山本百合子なる生徒は記載されておらず、昭和五十六年度名簿にて在学中死亡との記述を確認。また、二階小部屋において、ケルベロスなる魔獣が番をするタルタロスへの扉を発見。追跡対象生徒五名の侵入が確認される。

－増補事項

２年１組教室内の扉奥からは、侵入を企てる者を躊躇わせるように、重く冷えた空気が流れ出していた。また、扉付近では金色に輝く蝶（フィレモンである事は、７－１増補事項にて証明済み）を目撃、追跡対象生徒らとの会話の録音に成功。その会話内容は、塔の危険性および探索に適しているかどうか生徒らの力量を判定するものであり、基準値が異なる事を除けば図書室でのものとほぼ同様であった。特殊戦闘能力評価測定法に基づくレベル型評価値によれば、蝶（フィレモン）が塔探索に充分と判断する評価基準値は、レベル43と推定される。ただし、追跡対象生徒五名は、より低い評価値において探索を決行し、ここでも成功を納めた。

タナトスの塔へ侵入した追跡対象生徒五名は、第一の小部屋にて塔の守護者・山本百合子と接触。奥へ進むための扉を開けるためには、扉の左右にあるロウソクのいずれかを消さなければならないと説明を受ける。調査員の確認調査により、向かって右の炎を消す事で黛の、左の炎を消す事で消した本人のペルソナがタルタロスに封印される仕掛けである事を確認。後に、同小部屋にて山本百合子自身により、塔内において何らかの重要な行動を起こす際には命を引き換えとしなければならない、という強制ルールが明かされた。





こうした塔の特性は、守護者のパーソナリティに大きな影響を受けていると思われる。上記小部屋におけるペルソナのタルタロス封印は、塔の特性と言うよりも山本百合子自身の仕掛けた罠であると考えられるが、後述する塔の特性もこれと同様の要素を持っており、守護者の仕掛けた罠と塔自体の持つ特性の一致が見られる。守護者のパーソナリティと塔の特性の奇妙な一致は、ヒュプノス・ネメシス各塔でも認められるものである。

タナトスの塔内での「命の引き換え」は、通常の人間ならば死を意味するが、ペルソナ使いにとっては「ペルソナの死」即ち「ペルソナのタルタロスへの封印」を意味する。これを裏付けるように、山本百合子はペルソナを「もう一人の命」と表現していたと確認されている。

ペルソナを喪失した者は、単なる常識的な人間でしかなく、塔内に出没する悪魔の攻撃に耐えうるだけの能力を持ちあわせていない。悪魔との戦闘を経験した追跡対象生徒らは、早急にペルソナを取り戻す必要がある事を認めたのか、二階の小部屋にある扉からタルタロスへと向かった。

タルタロスへの扉を守護する魔獣ケルベロスは、塔の守護者である山本百合子の支配下にはなく、独自の思考によって扉を守護していた。このため、生徒五名は、会話という平和的交渉によってタルタロスへの侵入を果たす事が出来た。調査員は、タルタロス内部への追跡調査を敢行、鏡の破片四枚の存在を確認した。また、矢部真理子と追跡対象生徒五名の接触を確認。タルタロス内小部屋にて喪失したペルソナの発見と融合を果たした生徒らは、塔内へと戻り、再び最上階を目指した。この一連の追跡調査により、タルタロスへの出入りが自由である事が確認された。更に、これは後に確認された事であるが、タナトスの塔内において戦闘不能心身喪失状態に陥った場合、意識の回復に何ら支障はないものの、その都度ペルソナのみタルタロスに封印されてしまう。そのため、気絶した生徒らは、その度に二階の扉よりタルタロスでのペルソナ回収を余儀なくされた。

注目すべき出来事のひとつに、六階の通路部屋での山本百合子と追跡対象生徒五名の接触がある。この部屋は、最上階を目指す上で必ず通らなければならない場所であり、そこには二つの箱が用意されていた。生徒五名がたどり着いた段階で、山本百合子が現れ、生徒らにいずれかの箱を選ぶよう迫る。一方の箱には鏡の破片が入っており、もう一方の箱は



■証言8

タナト[illegible]塔6階、ふたつの箱について

上杉 [illegible]箱って好きだねぇ。なんかワク[illegible]もカワイイ女の子の宝箱ってん[illegible]ー、無視できるワケないっしょ。

[illegible]っていうか、ダメ[illegible]トじゃん。なんか、ダメ[illegible]て思って何にもしないのって、超ダサってい[illegible]バカみたいだし〜。なんか、逃げんのって、[illegible]ていうか〜

ペルソナ強制封印の罠となっている。罠は、箱を開ける行為に対して責任を負う者に作用する仕組みになっているようで、この時は綾瀬に向かって罠が発動する状況となっていた。これは、箱を開ける直前の生徒らの会話内容によって、対象が特定されたものと思われる。調査員の確認によれば、向かって左に鏡の破片が入っており、右がペルソナ封印の罠である。二つの箱は連動しており、一方の箱が開けられる事でもう一方の箱の鍵が自動的に締まるようになっていた。つまり、やり直しが一切許されない仕組みである。

最上階七階の居室にて、追跡対象生徒五名と山本百合子との最後の会見が行なわれ、意見を分かつ両者の戦闘が確認された。山本百合子はペルソナ・タナトスと物理融合し生徒五名に襲い掛かるも、生徒らはこれを殲滅。敗北した山本百合子は一人の少女として、生徒らに感謝しつつ消滅した。鏡の破片およびアンブロシアの入手を確認後、自動的に塔内全ての人物は氷結学園校舎内へと強制的に移送された。追跡対象生徒五名は1年1組の教室で確認。タナトスの塔からの強制退去後、同塔への扉は凍りつき、再侵入は不可能となっていた。

7-補足1：悪魔の山

氷結した聖エルミン学園1年1組教室内に生じた扉より侵入できる悪魔の山は、七階層で構成されており、大きく四つの区画に分けて考える事ができる。

第一区画は、一階および各階階段周辺部分。一階にはベルベットルームおよびトリッシュの存在が確認され、初侵入時より全区域の出入りが開放された場所でもある。また、階段周辺部を八階まで上る事は可能だが、各塔攻略前では、二階・四階・六階の扉を開ける事ができず、実質的な塔内探索は不可能である。

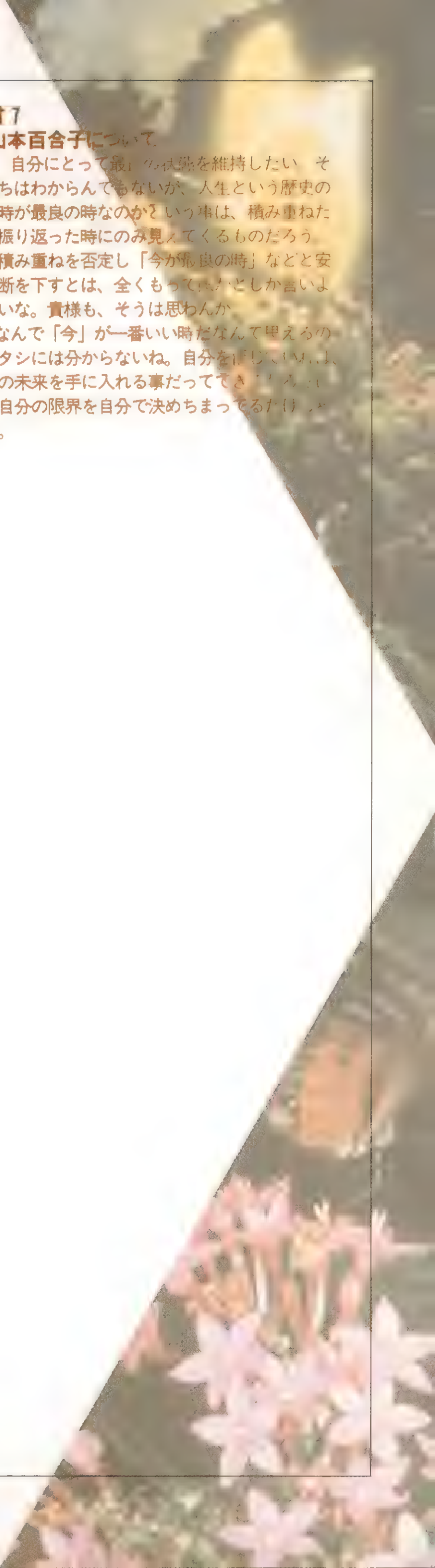
第二区画は、二階・三階部により構成。同区画内へは、二階扉より進入可能。同扉は、ヒュプノスの塔探索後にのみ、開閉を確認。第三区画は、四階・五階部により構成。同区画へは四階扉より進入可能。同扉の開閉は、ネメシスの塔探索以降確認。第四区画は、六階・七階部により構成。同区画へは六階扉より進入可能。同扉の開閉は、タナトスの塔探索以降確認。しかし、塔の守護者と同扉に関する因果関係は証明されておらず、調査員の追跡調査によっても、それを明らかにする事は困難を極めた。

■証言7

山本百合子について

南条　自分にとって最良の状態を維持したい　その気持ちはわからんでもないが、人生という歴史の中で何時が最良の時なのかという事は、積み重ねた経験を振り返った時にのみ見えてくるものだろう。経験の積み重ねを否定し「今が最良の時」などと安易な判断を下すとは、全くもって愚かとしか言いようがないな。貴様も、そうは思わんか。

黛　なんで「今」が一番いい時だなんて思えるのか、アタシには分からないね。自分を信じていれば、今以上の未来を手に入れる事だってできるんだ。結局、自分の限界を自分で決めちまってるだけじゃないか。





7－補足2：アンブロシア

後述「氷の城事件」において、追跡対象生徒と悪魔との取引に用いられた物品である。調査員による現物入手は失敗。（9-増補事項参照）

8：高見冴子救出事件

雪の女王の仮面により中庭に凍結された聖エルミン学園教師・高見冴子の身柄を、同学園生徒五名らの手により救出。その際、巨大化した仮面とのペルソナ戦闘を確認。

-増補事項

三つの塔を探索し、鏡の破片を収集した生徒五名が、中庭にて、凍結した同学園教師・高見冴子を救出した。

調査員の目撃した事件のあらましは以下の通りである。収集した破片をはめ込んだ鏡の枠を生徒らがかざすと、高見を取り囲む氷柱が砕け、高見の仮面が離れ「知美」と名乗る人物が出現。高見冴子と「知美」の聖エルミン学園在籍時代の関係が語られた。それは、演劇部に所属していた二人の「雪の女王」役にまつわる、呪われた物語であった。後、巨大化した仮面が生徒五名を襲った。

襲い来る仮面を殲滅した生徒らの目前に、「夜の女王」と名乗る存在が出現。己が、宿り主であった知美から解き放たれた、完全なる存在である事を告げ、永遠の夜を完成させるために「氷の城」の頂きから絶望の雪を降らせると宣言、消失した。

調査員の収集したこれらの状況証拠により、「夜の女王」が「知美」のペルソナであると推察される。器を喪失したペルソナの暴走であるという推察が事実とすれば、今回の調査は本機関初の特殊調査対象を得た事になる。これにより、調査員は生徒らの追跡調査を解除。調査対象を独立暴走型ペルソナ「夜の女王」に変更した。

9：氷の城事件

氷結学園を一階とし、二階より十一階を「氷の城と呼称。調査員の追跡調査内容に基づき、二階より四階までを第一区画、五階より八階までを第二区画九階より最上階までを第三区画と称する。

聖エルミン学園内の若干の温度上昇に伴い、氷結していた南端の教室扉の開放を確認。同教室内にて低温発光球体を認める。同学園生徒五名および本機関調査員らは、同発光球体への接触により、氷結学

園一階から「氷の城」内への強制移送を確認。この後、同生徒らを、再び追跡対象と設定。

氷の城内部にて、凍り付いた生徒数名を確認。追跡対象生徒らと矢部真理子との接触を確認。ヒーホーおよびヒホ子と名乗る友好的なジャックフロストの存在を認める。白い仮面の女生徒、黒い仮面の男子生徒、幼い少女二名の存在を確認。追跡対象生徒五名、九階・最上階にて夜の女王との接触を確認。

―増補事項

氷結学園にて発見された発光球体は、高温状態にあるプラズマ球と思われたが、生徒の接触により、その光量に反し極低温である事が判明。接触した生徒らの消失により、転移装置の一種であると推察されるも、そのメカニズムに関する調査は難航。調査のため接触した調査員は、「氷の城」二階へ強制転移。後に、同様に転移された生徒五名を確認。調査対象である夜の女王を目指す調査員は、目標を同じくする生徒らの追跡調査を再開した。

二階から四階までを第一区画としたのは、四階から五階へと上る階段がなく、構造的に五階以上と分断されているからだ。この第一区画三階にて、生徒五名と矢部真理子との接触を確認。更に同階にて、友好的なジャックフロストと生徒らとの物品取引現場を目撃した。会話内容により、生徒らの所持するアンブロシアとジャックフロストの所持する封神具との引き換えである事が判明。また、同生徒らは、四階にて友好的なジャックフロストにより、五階へと転送された。

第二区画は、旧校舎を思わせる木造建築の校舎が氷結した状態であり、第一区画や一階氷結学園とは違い、構造的にも完全なる異界化が認められた。第二区画・五階での接触は、白い仮面の女子生徒および白い服の少女。六階では、黒い仮面の男子生徒。七階にて、黒い服の少女に接触。それぞれが小部屋に出現し生徒らとの会話の後、その場から消失している。その消失パターンは、独立暴走型ペルソナである夜の女王と一致するが、これはあくまでも、目撃した調査員の主観でしかない。追跡対象生徒五名は、八階にて夜の女王と接触。その際、白い仮面の女子生徒および黒い仮面の男子生徒が出現し、その場の全員が第三区画へと転移した。

第三区画では、黒い仮面の男子生徒の非常に興味深い行動が見られる。八階より転移された部屋に夜の女王と白い仮面の女子生徒の姿はなく、確認でき

■証言8

藤森知美と高[illegible]て

綾瀬　人を傷つけ[illegible]、自分じゃわかんないんだよ。アヤセね、[illegible]めてわかったんだ。っていうか、今まで自分[illegible]ろんなトコで人を傷つけてきてたってコト。でも[illegible]れをコワがって逃げんのは、超カッコわるい[illegible]か、ミンナで仲良くできたらいいよね。だ[illegible]ンナそろって楽しい方が、うんと楽しいじゃ[illegible]

上杉　なんつーの、はっきし言って、[illegible]後輩のヤツが一番気にくわねぇっつー[illegible]をチクってんじゃねぇよってカンジだ[illegible]は、そんなチクリで友達を疑ったりはしな[illegible]んでも、ウワサっつーのは、ムカツクぜ。[illegible]のが、人を傷つけんのよ、マジで。

桐島　冴子先生の気持ち。自分の心にあっ[illegible]しれない暗闇の優越感を責める気持ち。痛い程[illegible]よく分かりましたわ。ですが、本来責められるべ[illegible]は、そうした暗黒の感情自体ではなく、その存在から目を逸らそうとする意識だと思うのです。Tomomiさんが、悪魔の鏡を覗いた事で気付いたのは、自分の暗黒の感情そのものではなく、それから目を逸らしていた自分の姿なのではないかしら。

黛　人は皆、心に醜い姿を持っているのかもしれない。でも、それを克服する事が、皆と一緒に生きるって事なのかもしれない。心に棲む怪物の暴走を許さない事。それが、人として生きていくという事なのかもしれない。そんな事を考えさせられたね。

南条　学生時代の冴子先生の行動も、多少の問題があるように思えた。冴子先生も自分で言っていたがな。俺には、相手に同情して身を引くような行為など、失礼極まりないものにしか思えん。例え、それが悪意から出たものでは無いにしても、だ。おっと、これ以上は個人的な問題になるので、貴様に話す必要はあるまい。インタビューはここまでだ。



たのは、追跡対象生徒五名および黒い仮面の男子生徒のみだった。生徒一名が黒い仮面の男子生徒に声をかけたところ、彼は八階、四階、一階のいずれか任意の階へ転送してくれると応えた。これは調査員が録音に成功した会話内容であり、その後の生徒らの証言により事実確認がなされている。彼の転送能力は第三区画への転移によって証明済みであり、その目的は全くもって不明だが、能力的には疑いの余地はないと思われた。最上階の居室にて夜の女王と接触。追跡調査対象生徒五名は、これを殲滅。

後に学園の温度は急速に上昇、学園全体を覆っていた氷は一挙に気化していった。氷の気化に伴って構造的異界化も解消され、学園内は常態を回復した。追跡対象生徒五名は学園を後にし、プラズマ隔離された御影町へと向かった。





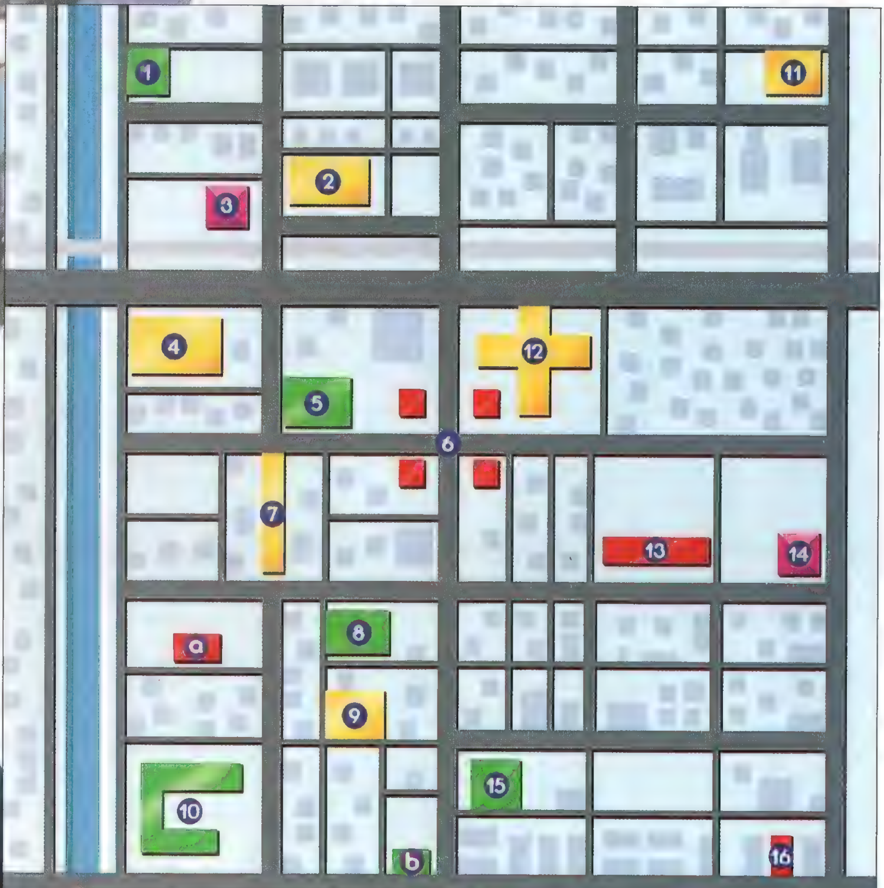
CHAPTER 2

TACTICS OF "PERSONA"

3Dダンジョンマップ攻略

全体マップ

御影町・通常



①御影町遺跡
②御影警察署
③アガスティアの木
④郷土資料館
⑤町医者
⑥地下鉄御影駅
⑦御影サンモール
⑧YIN&YAN
⑨アラヤ神社
⑩聖エルミン学園
⑪御影総合病院
⑫ジョイ通り
⑬セベクビル
⑭アガスティアの木
⑮町医者
⑯廃工場
ⓐ金田邸
ⓑ姫野宅

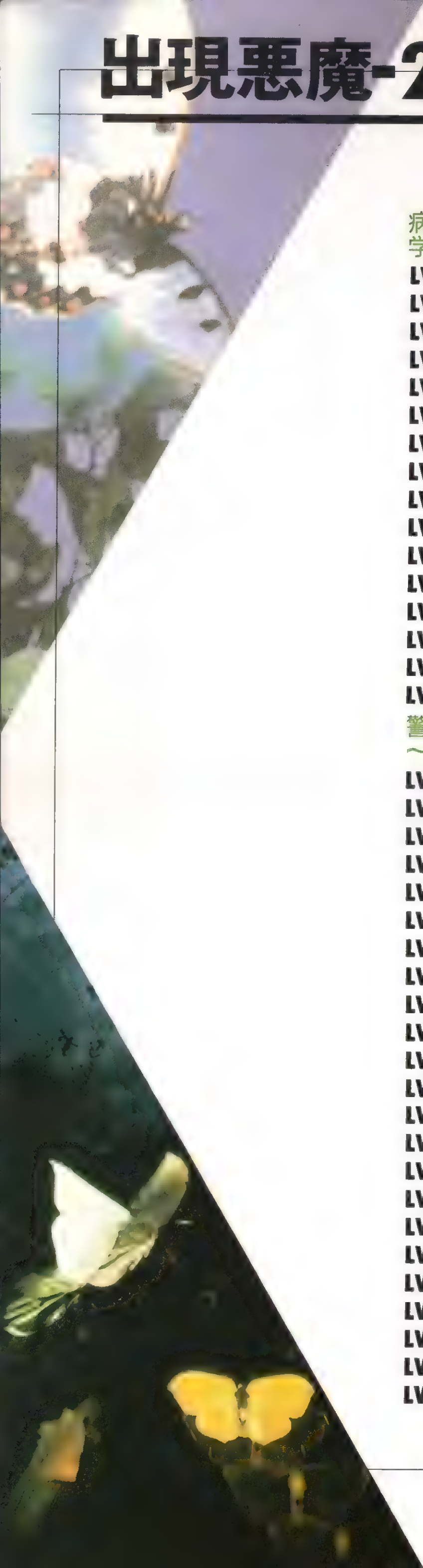


御影町・異世界



①御影遺跡
②迷いの森
④アガスティアの木
④郷土資料館
⑤町医者
⑥地下鉄御影駅
⑦御影サンモール
⑧YIN&YAN
⑨アラヤ神社
⑩聖エルミン学園
⑪マナの城
⑫ブラックマーケット
⑬幽霊屋敷
⑭アガスティアの木
ⓐ姫野邸
ⓑ金田宅

出現悪魔-2D MAP



病院～アラヤ神社～学校～警察署

LV. 1 ●屍鬼●ゾンビサン
LV. 1 ●外道●スライム
LV. 2 ●妖精●ピクシー
LV. 2 ●悪霊●ポルターガイスト
LV. 3 ●幽鬼●ガキ
LV. 3 ●屍鬼●ゾンビクン
LV. 4 ●地霊●ノッカー
LV. 4 ●屍鬼●ゾンビチャン
LV. 5 ●悪霊●クイックシルバー
LV. 5 ●屍鬼●ゾンビナース
LV. 6 ●魔獣●ケットシー
LV. 7 ●夜魔●ナハトコボルド
LV. 8 ●妖精●ジャックフロスト
LV. 8 ●妖鬼●イヒカ
LV. 8 ●悪霊●ゴースト
LV. 8 ●外道●チンピラ

警察署～地下鉄～廃工場

LV. 1 ●屍鬼●ゾンビサン
LV. 1 ●外道●スライム
LV. 2 ●妖精●ピクシー
LV. 2 ●悪霊●ポルターガイスト
LV. 3 ●幽鬼●ガキ
LV. 3 ●屍鬼●ゾンビクン
LV. 4 ●地霊●ノッカー
LV. 4 ●屍鬼●ゾンビチャン
LV. 5 ●悪霊●クイックシルバー
LV. 5 ●屍鬼●ゾンビナース
LV. 6 ●魔獣●ケットシー
LV. 7 ●夜魔●ナハトコボルド
LV. 8 ●妖精●ジャックフロスト
LV. 8 ●妖鬼●イヒカ
LV. 8 ●悪霊●ゴースト
LV. 8 ●外道●チンピラ
LV. 9 ●堕天使●ウコバク
LV. 9 ●妖獣●アーヴァンク
LV.10 ●妖魔●アガシオン
LV.10 ●妖鳥●バー
LV.11 ●地霊●レプラホーン
LV.11 ●屍鬼●ゾンビコップ
LV.12 ●魔獣●カーシー

学校～神社～資料館～遺跡～地下鉄

LV.15 ●妖精●ジャックランタン
LV.15 ●邪龍●コカトライズ
LV.15 ●悪霊●トリブラー
LV.16 ●妖獣●ヌエ
LV.16 ●妖鬼●ハンニャ
LV.17 ●堕天使●ニスロク
LV.17 ●鬼女●ヨモツシコメ
LV.18 ●妖魔●ガンダルヴァ
LV.18 ●妖精●ルサールカ
LV.19 ●夜魔●リリム
LV.19 ●妖鳥●タクヒ
LV.19 ●邪鬼●オーガ
LV.19 ●悪霊●ブキミチャン
LV.20 ●魔獣●ネコマタ
LV.20 ●地霊●コボルト
LV.21 ●天使●アークエンジェル
LV.21 ●幽鬼●エンク

地下鉄～ブラックマーケット

LV.21 ●天使●アークエンジェル
LV.21 ●幽鬼●エンク
LV.22 ●龍王●ヤトノカミ
LV.22 ●妖獣●キャス・パルク
LV.23 ●妖精●ダークエルフ
LV.23 ●邪龍●ワイバーン
LV.23 ●鬼女●セイレーン
LV.24 ●外道●コックリサン

Bマーケット～マナの城～Bマーケット

LV.19 ●悪霊●ブキミチャン
LV.21 ●天使●アークエンジェル
LV.21 ●幽鬼●エンク
LV.22 ●龍王●ヤトノカミ
LV.22 ●妖獣●キャス・パルク
LV.23 ●妖精●ダークエルフ
LV.23 ●邪龍●ワイバーン
LV.23 ●鬼女●セイレーン
LV.24 ●外道●コックリサン
LV.25 ●凶鳥●メガイラ
LV.25 ●妖鬼●トケビ
LV.25 ●悪霊●ハナコサン
LV.26 ●妖魔●ハオカー
LV.26 ●堕天使●マルファス

LV.26 ●屍鬼●テケテケ
LV.27 ●夜魔●パリカー
LV.27 ●邪鬼●サラシナヒメ
LV.28 ●妖鳥●オキュペテー
LV.28 ●幽鬼●キャリー
LV.29 ●天使●プリンシパリティ
LV.29 ●魔獣●ゲンクロウ
LV.29 ●鬼女●イワテ
LV.30 ●龍王●ノズチ

地下鉄～迷いの森～地下鉄

LV.19 ●夜魔●リリム
LV.19 ●妖鳥●タクヒ
LV.19 ●邪鬼●オーガ
LV.19 ●悪霊●ブキミチャン
LV.20 ●魔獣●ネコマタ
LV.20 ●地霊●コボルト
LV.21 ●天使●アークエンジェル
LV.21 ●幽鬼●エンク
LV.28 ●妖鳥●オキュペテー
LV.28 ●幽鬼●キャリー
LV.29 ●天使●プリンシパリティ
LV.29 ●魔獣●ゲンクロウ
LV.29 ●鬼女●イワテ
LV.30 ●龍王●ノズチ
LV.31 ●妖精●ポリスーン
LV.31 ●妖獣●ブラックウィドウ

Bマーケット～マナの城

LV.22 ●龍王●ヤトノカミ
LV.22 ●妖獣●キャス・パルク
LV.23 ●妖精●ダークエルフ
LV.23 ●邪龍●ワイバーン
LV.23 ●鬼女●セイレーン
LV.24 ●外道●コックリサン
LV.25 ●凶鳥●メガイラ
LV.25 ●妖鬼●トケビ
LV.25 ●悪霊●ハナコサン
LV.26 ●妖魔●ハオカー
LV.26 ●堕天使●マルファス
LV.26 ●屍鬼●テケテケ
LV.27 ●夜魔●パリカー
LV.27 ●邪鬼●サラシナヒメ
LV.28 ●妖鳥●オキュペテー
LV.28 ●幽鬼●キャリー
LV.29 ●天使●パリンシパリティ
LV.29 ●魔獣●ゲンクロウ
LV.29 ●鬼女●イワテ
LV.30 ●龍王●ノズチ
LV.31 ●妖精●ポリスーン
LV.31 ●妖獣●ブラックウィドウ
LV.32 ●妖鬼●ピコリュス
LV.32 ●地霊●ドヴェルガー
LV.32 ●外道●アナトミー
LV.33 ●堕天使●エリゴール
LV.33 ●邪龍●フンババ
LV.34 ●夜魔●ヒノエンマ
LV.34 ●鬼女●アルケニー
LV.34 ●悪霊●クチサケ
LV.34 ●幽鬼●ヤカー

迷いの森～アラヤ神社

LV.41 ●屍鬼●ゾンビペインター
LV.41 ●外道●ドッペルゲンガー
LV.42 ●夜魔●インキュバス
LV.42 ●邪鬼●ラクシャーサ
LV.43 ●妖魔●キューピット
LV.43 ●邪龍●キヨヒメ
LV.43 ●妖獣●スキュラ
LV.43 ●鬼女●サロメ
LV.44 ●天使●ヴァーチャー
LV.44 ●龍王●ミズチ
LV.44 ●妖鬼●プルシキ
LV.45 ●地霊●カワンチャ
LV.46 ●魔獣●セルケト
LV.47 ●妖鳥●アエロー
LV.47 ●幽鬼●ドゥルジ
LV.48 ●堕天使●ベリス
LV.49 ●妖精●ティターニア

アラヤ神社～学校

LV.42 ●夜魔●インキュバス
LV.42 ●邪鬼●ラクシャーサ
LV.43 ●妖魔●キューピット
LV.43 ●邪龍●キヨヒメ
LV.43 ●妖獣●スキュラ
LV.43 ●鬼女●サロメ
LV.44 ●天使●ヴァーチャー
LV.44 ●龍王●ミズチ
LV.44 ●妖鬼●プルシキ
LV.45 ●地霊●カワンチャ
LV.45 ●悪霊●レギオン
LV.46 ●魔獣●セルケト
LV.47 ●妖鳥●アエロー
LV.47 ●幽鬼●ドゥルジ
LV.48 ●堕天使●ベリス
LV.49 ●妖精●ティターニア
LV.50 ●龍王●オトヒメ
LV.50 ●外道●シャドウ
LV.51 ●夜魔●サキュバス
LV.51 ●妖魔●テング
LV.51 ●邪龍●ムシュフシュ
LV.51 ●鬼女●ダーキニー
LV.52 ●天使●ドミニオン
LV.52 ●妖獣●カトブレパス
LV.52 ●妖鬼●ヤクシャ

3Dダンジョン・イベントガイド

単なる通路に過ぎない３Ｄマップに様々な要素が付加されることで、特殊な状況が構築され、「移動」という行為は「探索」という行為へとシフトする。

ダンジョンを探索する目的には、様々なものがあるだろう。特定の場所を目的地とした純粋な移動のための探索。多彩な、もしくは特定の悪魔と接触するための、目的地なき探索。だが、そこで行なわれる行為の根本が「移動」である以上、出口・階段・エレベータなどのマップ間の繋がりには注意が必要であり、現在地と移動先の位置関係は、視界が限定された３Ｄダンジョン内において最も重要な情報となる。また、通行を妨げるいくつかのトラップや仕掛け、ストーリー進行上重要な目的地となるイベント発生地点なども前もって確認しておくべき情報となる。本書のマップ中では、それらの情報をアイコン化し、各ポイントに配置した。以下のアイコンデータを参照しつつ、マップ全体の構造を理解し、目的に合ったルート選定に役立てて欲しい。

出口
３Ｄマップから、他の３Ｄマップもしくは２Ｄマップへの出入り口。ストーリー進行状況に応じて、機能しない場合もある。

エレベータ
停止階に制限があるものの、マップの他の階層へ簡単に移動することができる。エレベータ内に悪魔が出現することはない。

ダークゾーン
視界０メートルのマップエリア。３Ｄ視点での画面表示に加え、３Ｄ画面中に表示されるナビゲーション・マップもダークゾーン表示となる。

ランプ（正）
ダンジョンに仕掛けられたランプスイッチ。１回踏むごとに、点灯・消灯が切り替わる。これは、点灯させるべきランプを意味する。

ランプ（誤）
ダンジョンに仕掛けられたランプスイッチ。１回踏むごとに、点灯・消灯が切り替わる。これは、点灯させてはいけないランプを意味する。

階段
階層移動のための階段。対応番号付き。例えば、２Ｆの上り階段３は３Ｆの下り階段３に、２Ｆの下り階段４は１Ｆの上り階段４に通じている。

扉
通路の壁面に存在する扉。室内に入るための扉であることが多い。基本的に無条件で開けられるが、一定の条件が要求される場合もある。

シャッター
通路上に存在する扉。室内やダンジョン外へ出ることなく、単に通路を仕切るための存在。無条件で開けることができる。

イベントドア
シャッターと同様、通路内に存在する扉。ただし、こちらは一定の条件を満たした後でなければ開くことができない。

開かないドア
通路の壁面に存在する、何があっても開かない扉。学園内の鍵のかかった教室などの扉がそれで、立ち入り不可能な扉となる。

ダメージ
フロアに設置されたダメージ・トラップ。このプレート上に乗った際に、全員が自動的にダメージをうける。コアシールドの使用で回避できる

ポイズン
フロアに設置されたポイズン・トラップ。このプレート上に乗った際に、自動的にポイズンのステータス異常が起こる。アイテムで回避可。

スライド
ダンジョンの通路に存在する強制移動トラップ。プレートの矢印方向へ強制的に移動させられる。強制移動中に離脱する術はない。

ピット
落とし穴。これは単なるトラップではなく、ひとつ下の階へと限定された移動手段でもある。ピット番号は、落下地点の番号と対応している。

ピット（出）
ひとつ上の階のピットからの落下地点。番号は、上階のピット番号と対応。ダンジョンによっては、探索で必ず利用することになる。

ターンテーブル
強制的にパーティの向きを変える。回転角度は、90度・180度の２種類があり、回転後強制的に一歩進ませる場合もある。

スイッチ
通路壁面に設置されたスイッチ。操作するには、スイッチが設置された壁面に向かって立たなければならない。ゲーム中の「レバー」と同義。

時計
ダンジョンの探索制限時間を表示し、リアルタイムに針が動く。針が12時方向を指した段階で、タイムアップ＝ゲームオーバーとなる。

ボス
そのダンジョンのボスがいる部屋。通常、この部屋に入ることで対ボス戦闘イベントが発生する。探索の目的地となる重要ポイント。

ダンジョンへの扉
他の３Ｄマップへ通じている扉。通路内ではなく、室内に設置されている。扉からダンジョンへの一方通行の場合もある。

ワープ
同一階層ではなく、上階もしくは下階へのフロア間移動を行ってくれる。複数の行き先を選択できる場合、一方通行もある。

部屋名
校長室

３Ｄマップ内に存在する各部屋に付けられた名前。これによって、個々の部屋の区別が容易になる。侵入不可能な部屋にも設定されている。

イベント
自動的にイベントが発生する場所。イベントには、シナリオ分岐・エンディング分岐など重要なものが多い。

宝箱
アイテムが入った箱。ただし、罠である場合も。開閉は任意で選択できる。当然ながら、一度開けた宝箱は、空になる。

メッセンジャー
当事者の主観に基づく様々なメッセージが語られる。これらの情報の集積によって、状況の把握が可能となる。より多くの会話が望まれる。

鏡の破片
「雪の女王篇」最重要アイテムである鏡の破片が手に入る場所。ただし、対ボス戦後および氷の城１Ｆで手に入るものは除く。

仲間キャラクター
パーティのメンバーとすることのできるキャラクターの所在地を示す。強制的な合流ではなく、選択によって任意合流が行なわれる。

ジャックフロスト
ヒーホー君とヒホ子ちゃんがいる。基本的にはメッセンジャーだが、アイテム交換やワープ移動など、さまざまな目的が付加されている。

セーブ
データを保存するための「アガスティアの木」の所在地。「雪の女王篇」の塔内では、中断専用仕様となっている。

回復
パーティのＨＰ・ＳＰ・バッドステータスを回復してくれる施設や人物。無料の場合と有料の場合とがある。

ベルベットルーム
御影警察クリア後に開店する。ペルソナの生成・降魔・削除などを行なう唯一の施設。降魔しないペルソナのストックも、ここで管理される。

薬局
御影町内で最も有名な店、チェーン展開する薬屋サトミタダシ。回復アイテムを中心とするアイテム販売施設。不用品の買い取りも行なう。

洋品店
ROSA-CANDIDA。聖エルミン学園？？？攻略後、防具を販売する。それ以前は、イベント会話が発生するのみ、売買は行なわれない。

コンビニ
コンビニエンスストア・ＹＩＮ＆ＹＡＮ。当初はアイテム全般を販売するが、異世界・聖エルミン学園？？？の後、武器を販売することに。

ファーストフード
何も販売してないが、店内でのパーティ会話は、現状把握・ストーリー進行のヒントとなるものが多い。ミーティング目的で立ち寄りたい店。

よろず屋
千年万年堂。当初は、アイテム全般を販売しているが、異世界・聖エルミン学園？？？の後、宝石とアイテムの交換も行なわれる。

バー
ブラックマーケット内にのみ存在する。基本的にはファーストフード・PEACEDINERと同じだが、ストーリー上、必ず立ち寄ることになる。

カジノ
JUDGMENT1999。ゲームで入手したコインとアイテムを交換できる。アイテムは他店にて売却可能。これで戦闘せずに所持金を増やせる。

武器屋
「雪の女王篇」にて、３Ｄダンジョン内の部屋に設置された、武器を専門に扱う店舗。状況に応じて、品揃えが変化する。

防具屋
「雪の女王篇」にて、３Ｄダンジョン内の部屋に設置された、防具品を専門に扱う店舗。状況に応じて、品揃えが変化する。

聖エルミン学園



1F

■スタート直後と異界化御影総合病院の後で、メッセージ内容が変化する。また、異界化総合病院後、この聖エルミン学園マップ内でのプレイヤーの行動により、シナリオが「セベク篇」か「雪の女王篇」に分岐する。
■通常世界の聖エルミン学園内では、悪魔は出現しない。

１Ｆ
[スタート直後]
■宝箱　きずぐすり
■職員室のメッセンジャーは、玲司を仲間にするための手順Ａ。この会話をしておかなければ、２Ｆ・空教室に入ることができない。体育館への通路（焼却炉）部分にある壁の穴は、まだ通ることができない。中庭のメッセンジャーは、シナリオ分岐手順の伏線。

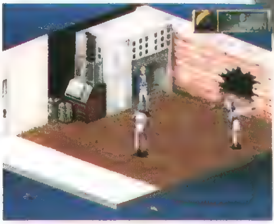
[病院後]
■校長室のメッセンジャーは、「雪の女王篇」への手順５。壁の穴から外へ出られる。ただし、外へ出ることを選択した段階で「セベク篇」が決定する。また、シナリオ分岐アイテム「雪の女王の仮面」を入手した場合は、ここで自動的にイベントが発生する。

2Ｆ
［スタート直後］
■１階・職員室の手順Ａの後、空教室で玲司からメッセージを聞く。この会話は、玲司を仲間にするための手順Ｂ。玲司との会話の後、空教室には再び鍵がかかる。２－１のメッセンジャーは、玲司を仲間にするための手順Ｃ。手順ＢとＣは順不同。

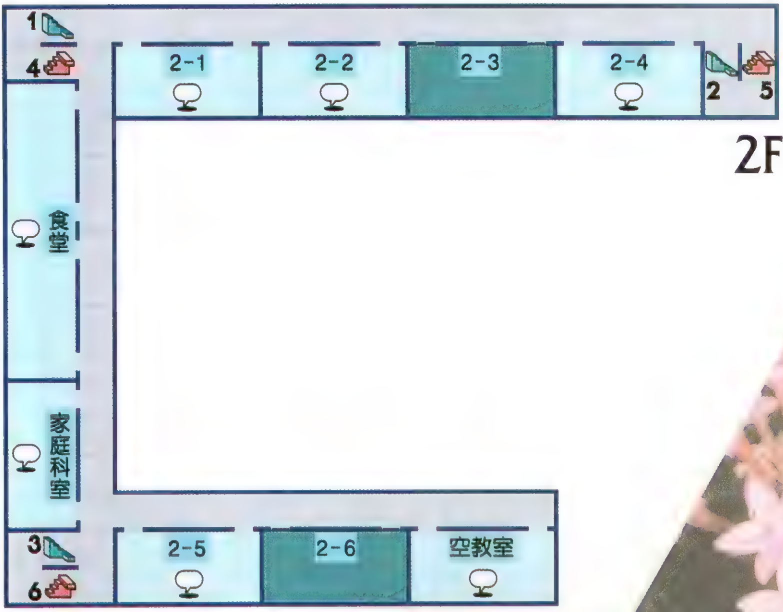
［病院後］
■２－４のメッセンジャーは、「雪の女王篇」への手順１。シナリオ分岐手順は、ここから始る。２－１・家庭科室へは入れない。

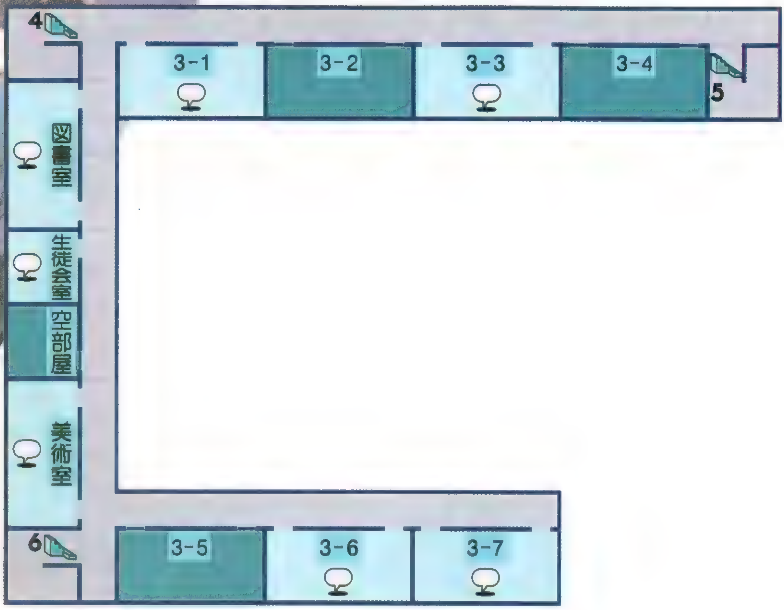


黒瓜と図書室は、シナリオ分岐・セベク・雪の女王篇、全てに重要なポイントだ。



ここの壁の穴から出ることで、シナリオ・セベク篇が確定する。分岐ポイントだ。





3F

3 F

[スタート直後]

■図書室・生徒会室のメッセンジャーは、シナリオ分岐手順の伏線。

[病院後]

■図書室のメッセンジャーは、「雪の女王篇」への手順 2。生徒会室のメッセンジャーは、同手順 4。病院後には、3－1・3－6へ入ることができなくなる。

体育館側

［スタート直後］

■各部室のアイテムは、病院後でなければ手に入れることはできない。部室２・３・５のメッセンジャーは、病院後にいなくなる。

［病院後］

■**宝箱**　ヘッドギア×３　ボクシンググラブ
アーチェリー　アームガード×３
トゥシューズ×２　レイピア（たまきちゃん）
雪の女王の仮面

■部室１のメッセンジャーは、「雪の女王篇」への手順３。手順１～５をチェックした後に倉庫に入ると、宝箱から「雪の女王の仮面」が手に入る。これが、手順６。後に、校舎への通路（焼却炉部分）にて手順７が自動的に発生し、「雪の女王篇」が決定する。

■右の「雪の女王篇へのチャート」は、病院後の学園内での行動チェックリスト。チャートの最後の部分で、シナリオ分岐が自動的に決定する。「玲司を仲間にするには」というチャートは、スタート直後からの行動チェックリストになっている。チャートの最後までチェックし、かつパーティが４人の場合にのみ、「セベク篇」の聖エルミン学園？？？にて玲司が仲間になる。

4F



「雪の女王篇」へのチャート

1. 2−4・女子生徒との会話
↓
2. 図書室・園尾君との会話
↓
3. 演劇部室・女子生徒との会話
↓
4. 生徒会室・会長との会話
↓
5. 校長室・大石校長との会話
↓
6. 倉庫・雪の女王の仮面入手
↓
7. 焼却炉→イベント発生

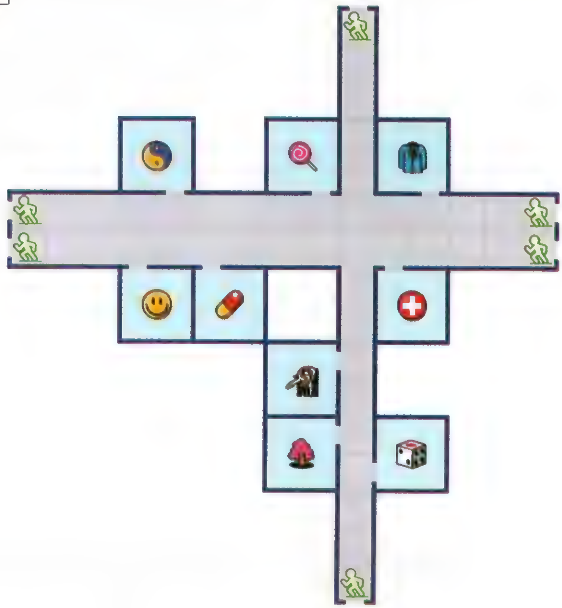
玲司を仲間にするには

A. 職員室・教師との会話 →P44
↓
B. ２階空教室・玲司と接触 →P45
↓
C. 2-1・男子生徒との会話 →P45
↓
D. ジョイ通りカジノ・チーマー →P48
↓
E. 廃工場・玲司と接触 →P48
↓
F. ジョイ通りコンビニ・玲司母 →P48
↓
G. セベクビル前・玲司と接触 →P51

御影サンモール



ジョイ通り



御影サンモール

[病院前]

■洋品店には、ここでしか登場しないマークの母親がいる。

[病院後]

■洋品店では、病院前に立ち寄っている場合のみ、マークのイベントが発生。病院後、ファーストフードは閉店する。ベルベットルームは、警察署後に開く。

ジョイ通り

[病院前]

■カジノのメッセンジャー（マークの友人）は、玲司を仲間にするための手順D。彼から廃工場に出入りする「額に傷のある男」の情報を手に入れた後、病院へ向かう前に廃工場へ行き、玲司と会っておく。これが、手順E。コンビニには、玲司の母親がいる。彼女の質問には、「知っている」「いいよ」と答えること。これが、手順Fとなる。なお、手順Fは、手順D・Eの前でも構わない。

[病院後]

■ファーストフード閉店。警察署後、ベルベットルーム開く。

■サンモール・ジョイ通りでは、悪魔は出現しない。

御影総合病院

1 F

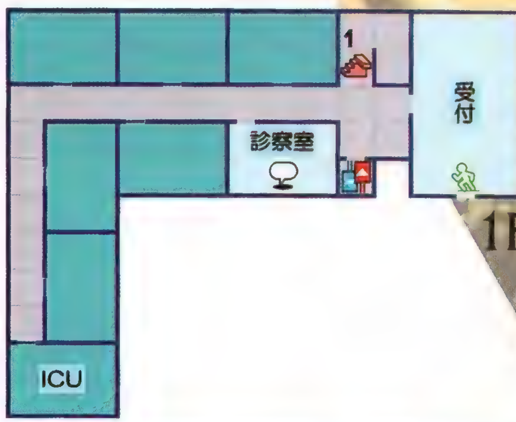
■受付ロビー・自動販売機横に山岡がいる。各メッセンジャーは、異界化前でのみ聞くことのできるものだが、それほど意味はない。

2 F

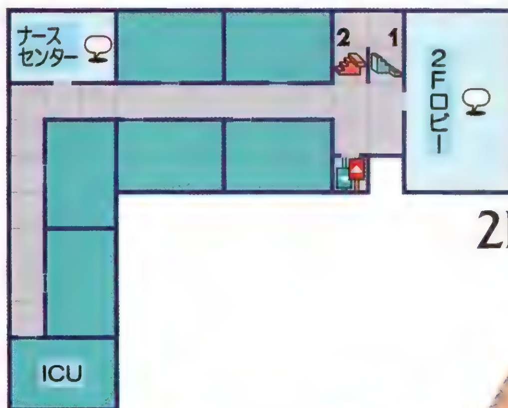
■メッセンジャーがいるが、急いで先に進みたいのならば、無視してもかまわない。

3 F

■マキの病室である302号室に入ると、自動的にイベントが発生し、病院が異界化する。



1F



2F

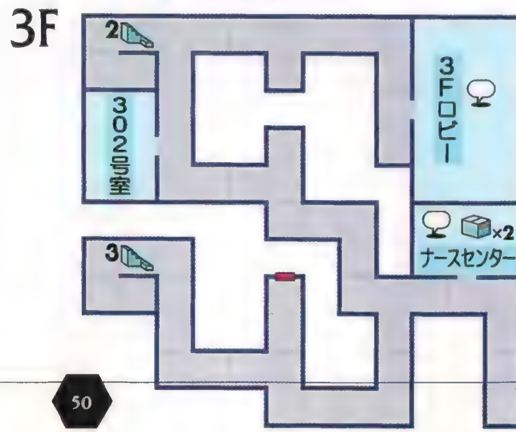


3F

異界化御影総合病院









ペルソナも持たぬ老人の身でありながら
看護婦を守った隠れ豪傑・山岡の死。

1F

■宝箱　きずぐすり×2

■診察室では、無料で治療を受けることができる。病院外にも悪魔が出現しているため、ダメージを受けている場合は、ここで治療しておく方がいい。出口となるロビーでは、負傷した看護婦を助けるかどうかの選択がある。ここで看護婦を助けないという選択をした場合、終盤のイベントで入手できる「最強封神具」の数が減る。同ロビーにてイベント戦闘が発生。エリーが合流する。

■この後アラヤ神社へ向かうことになるが、玲司を仲間にしたい場合には、セベクビルへ向かい、セベクセキュリティサービスが道路封鎖をしている現場で玲司と会っておくこと。これが、玲司を仲間にするための手順G。

2F

■宝箱　QQメット×2　きずぐすり×2

■302号室イベントの後、異界化した病院内の行動は、2Fロビーからとなる。病院の外へ出るには、一旦3Fへ上り、再び別階段を利用して下りてこなければならない。

3F

■宝箱　QQメット×2　ディスポイズン

■無人のマキの病室には、彼女の描いた絵「楽園の扉」がある。1Fへ向かうならば、マップ北の階段を下りること。

出現悪魔

異界化御影総合病院

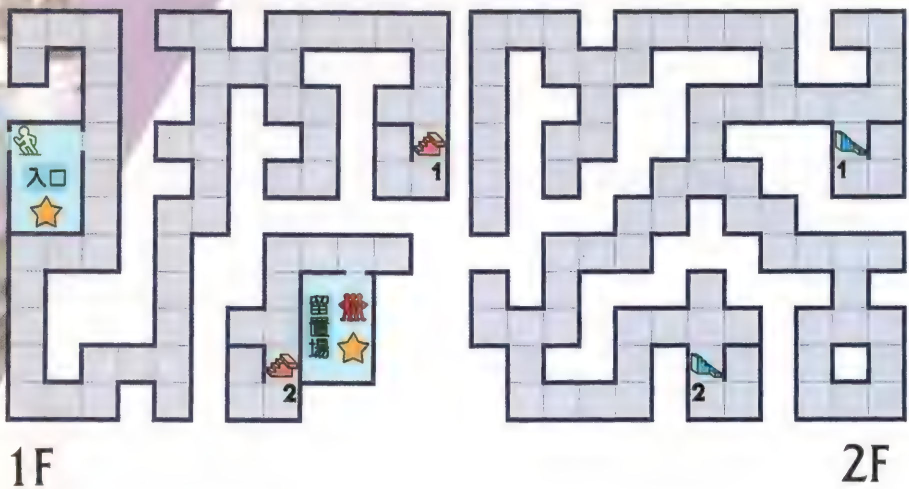
LV.01 ●屍鬼●ゾンビさん	CHECK｜ガン無効
LV.01 ●外道●スライム	CHECK｜あくまのキス
LV.02 ●妖精●ピクシー	CHECK｜ガル系反射
LV.02 ●悪霊●ポルターガイスト	CHECK｜じばく
LV.03 ●幽鬼●ガキ	CHECK｜デスタッチ
LV.03 ●屍鬼●ゾンビくん	CHECK｜ガン無効
LV.04 ●地霊●ノッカー	CHECK｜ジオ系無効
LV.04 ●屍鬼●ゾンビちゃん	CHECK｜ガン無効
LV.05 ●悪霊●クイックシルバー	CHECK｜物理攻撃効果低い
LV.05 ●屍鬼●ゾンビナース	CHECK｜ガン無効

セベク篇 NEXT PAGE

雪の女王篇 P98

セベク篇

御影警察署

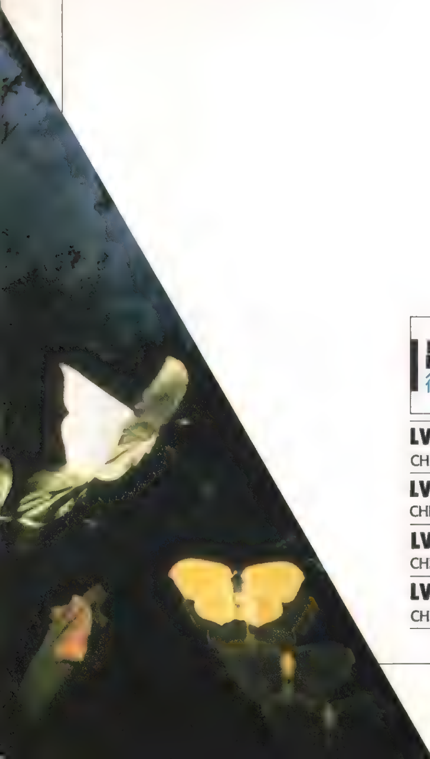


1 F

■マークとブラウンのいる留置場へは、一旦２Ｆへ上らなければならない。留置場の鍵は、入口ロビーのカウンター内、壁面にあるキーボックスの中にある。留置場では自動戦闘イベントがあり、マークが合流。ブラウンを仲間にするかどうかの選択がある。エリー・アヤセ・玲司を仲間にしたい場合は、断ること。これより以降、決定したメンバーを変更する機会はない。

2 F

■マップ南の階段を下りれば、留置場にたどり着く。



出　現　悪　魔
御影警察署

LV.08 ●悪霊●ゴースト
CHECK | 物理攻撃無効ムド

LV.08 ●外道●ちんぴら
CHECK | みちづれ

LV.09 ●堕天使●ウコバク
CHECK | アギ系吸収

LV.09 ●妖獣●アーヴァンク
CHECK | みずのかべ

LV.10 ●妖魔●アガシオン
CHECK | アギ系反射

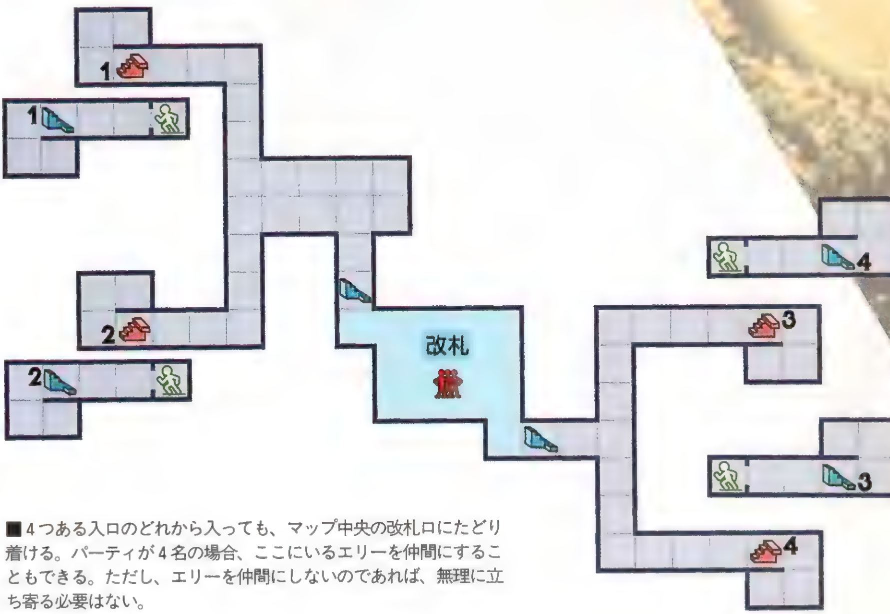
LV.10 ●妖鳥●バー
CHECK | ガル系無効

LV.11 ●地霊●レプラホーン
CHECK | マグ系吸収マハマグナ

LV.11 ●屍鬼●ゾンビコップ
CHECK | ガン無効

LV.12 ●魔獣●カーシー
CHECK | まひばり

地下鉄御影駅構内



■4つある入口のどれから入っても、マップ中央の改札口にたどり着ける。パーティが4名の場合、ここにいるエリーを仲間にすることもできる。ただし、エリーを仲間にしないのであれば、無理に立ち寄る必要はない。

廃工場



地下通路A



地下通路B

地下通路A

■パーティが4名の場合、廃工場に入ったところで、アヤセを仲間にすることもできる。また、玲司を仲間にする手順を完了していない場合で、パーティが4名の場合は、強制的にアヤセが合流することになる。南北に分かれているマップは、通路の壁にあるレバーを操作することで、通路が繋がる仕掛けになっている。マップ南西の壁にあるレバー1は、中央左の分断ポイントに通路を出現させる。マップ北西の壁にあるレバー2は、中央右の分断ポイントに通路を出現させる。マップ北東の階段は、地下通路Bへ繋がる。

地下通路B

■宝箱　ガラガラドリンク×2
　　　　きずぐすり

■ここから、セベクビル1Fへ入ることになる。

出現悪魔
廃工場

LV. 8 悪霊●ゴースト
CHECK｜ムド

LV. 8 外道●ちんぴら
CHECK｜みちづれ

LV. 9 堕天使●ウコバク
CHECK｜アギ系吸収

LV. 9 妖獣●アーヴァンク
CHECK｜みずのかべ

LV.11 地霊●レプラホーン
CHECK｜マグ系吸収　マハマグナ

LV.11 屍鬼●ゾンビコップ
CHECK｜ガン無効

LV.10 妖魔●アガシオン
CHECK｜アギ系反射

LV.10 妖鳥●バー
CHECK｜ガル系無効

LV.12 魔獣●カーシー
CHECK｜まひばり

セベクビル

1F
■5Fにある支社長室へ行くためには、一旦エレベータで5Fまで上り、5Fのマップ南東の階段で4Fへ、4Fのマップ南の階段で3Fへ、3Fマップ西の階段で2Fへ、2Fのマップ東の階段で1階まで戻ってこなければならない。そこから再びマップ中央部の階段を使い、5Fまで上っていくことになる。

2F
■宝箱　ガラガラドリンク×2
フレイムショール
さそりムチ
ショットシェル
AK47
グロック26
スペクトラベスト×2
■東と南の部屋では、壁にあるロッカーの中にアイテムが入っている。



LV.12 ●幽鬼●フジムスメ
CHECK｜ガン反射　パララアイズ

LV.13 ●夜魔●ナイトメア
CHECK｜魔法吸収　デスタッチ

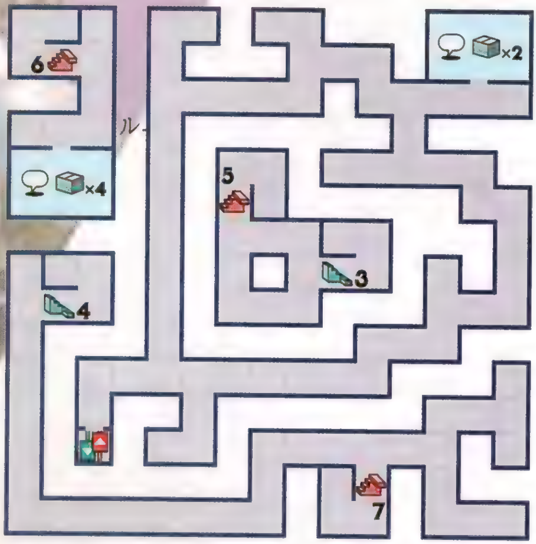
LV.13 ●邪鬼●グレムリン
CHECK｜あいのむち



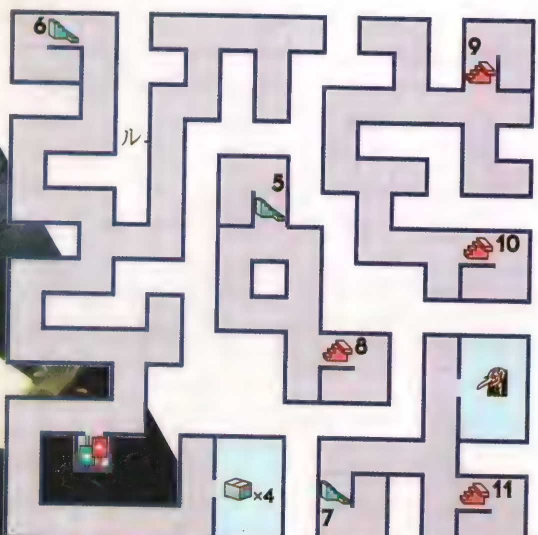
3F
■宝箱　スペクトラベスト
チタニウムガード×2（ダメージ後）
ディスシック
レイヴァンフェザー
ブラックシューズ×2
ガラガラドリンク

4F
■宝箱　罠（ポイズン）
イングラム
デルタストーム
ショットシェル

セベクビル



3F



4F

出現悪魔
セベクビル

LV. 1 ●屍鬼●ゾンビさん
CHECK | ガン無効 ★

LV. 1 ●外道●スライム
CHECK | あくまのキス ★

LV. 2 ●妖精●ピクシー
CHECK | ガル系反射 ★

LV. 2 ●悪霊●ポルターガイスト
CHECK | じばく ★

LV. 3 ●幽鬼●ガキ
CHECK | デスタッチ ★

LV. 3 ●屍鬼●ゾンビくん
CHECK | ガン無効 ★

LV. 8 ●妖精●ジャックフロスト
CHECK | ブフ系反射

LV. 8 ●外道●ちんぴら
CHECK | みちづれ

LV.11 ●地霊●レプラホーン
CHECK | マグ系吸収　マハマグナ ★

LV.11 ●屍鬼●ゾンビコップ
CHECK | ガン無効 ★

LV.12 ●魔獣●カーシー
CHECK | まひばり ★

LV.12 ●幽鬼●フジムスメ
CHECK | ガン反射　パララアイズ ★

LV.13 ●夜魔●ナイトメア
CHECK | 魔法吸収　デスタッチ ★

LV.13 ●邪鬼●グレムリン
CHECK | あいのむち

LV.14 ●天使●エンジェル
CHECK | 魔法無効

LV.14 ●凶鳥●モーショボー
CHECK | ザン系無効　バイナルストライク

LV.14 ●超人●シークレットサービス
CHECK | 直接攻撃強し

LV.15 ●妖精●ジャックランタン
CHECK | アギ系反射

LV.15 ●邪龍●コカトライズ
CHECK | ガル系吸収石化ひっかき

LV.15 ●外道●ヤクザ
CHECK | テリブルアイズ

LV.16 ●妖獣●ヌエ
CHECK | 呪殺吸収

LV.16 ●妖鬼●ハンニャ
CHECK | パニックボイス

LV.17 ●堕天使●ニスロク
CHECK | ギルトアイズ

LV.17 ●鬼女●ヨモツシコメ
CHECK | フレイ・メギド系反射　デスタッチ　▲

LV.18 ●妖魔●ガンダルヴァ
CHECK | かなしみのワルツ　▲

LV.19 ●夜魔●リリム
CHECK | ムド・マリンカリン　▲

LV.19 ●妖鳥●タクヒ
CHECK | ガル系無効　せきかかみつき　▲

LV.20 ●超人●エージェント
CHECK | 直接攻撃強し

※出現悪魔表中、"CHECK"で★が付いているものはセベクビルのみ、▲が付いているものは、地下研究所のみで出現する。



5F

5 F

■宝箱　モスバーグM500　ショットシェル
　　　　スペクトラベスト×2　チタニウムガード　バックソード

■支社長室の隠し扉は、机の端に隠されたスイッチを押すと開く。

■対武多戦　想定パーティＬＶ：～17
LV:30 HP:720 STR:31 VIT:25
TEC:17 AGI:32 LUK:12 MAT:64
MDF:56
所持魔法：デライト・クイッカ・ちのれっぷう・スピンキック・ミドルショット

■氷結・地震系魔法が効果的。推奨ペルソナは、幻魔ウルヴァシー・魔神アガートラーム・鬼神ショウキなど。物理攻撃なら、技・突撃などを用いたい。

セベクビル地下研究所

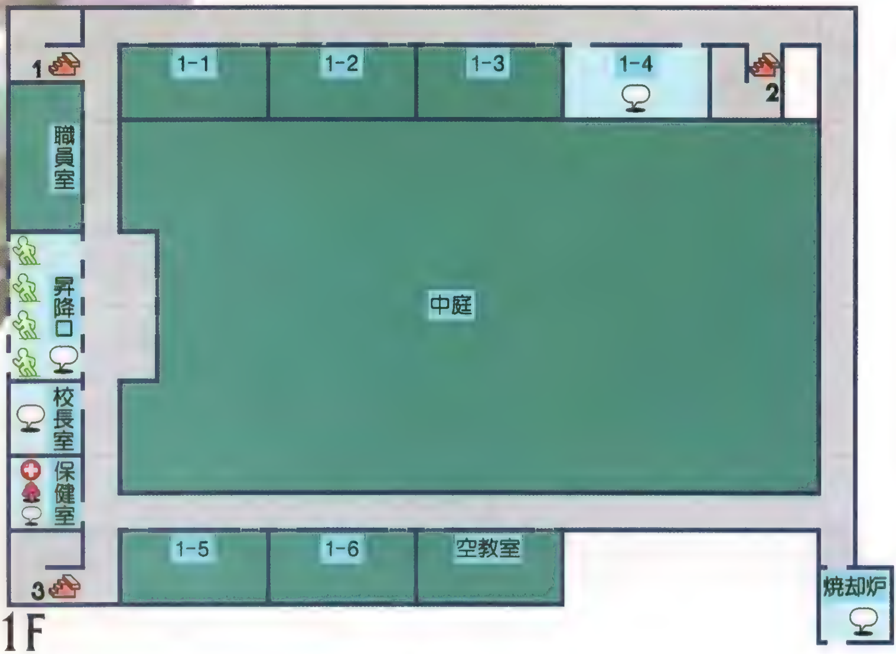


地下研究所

■宝箱
　きずぐすり（ダメージ後）アセイミナイフ
　チタニウムガード×2（ダメージ後）

■ニコライ博士を助けない選択をした場合、終盤のイベントでの「最強封神具」入手数が減る。

聖エルミン学園・異世界

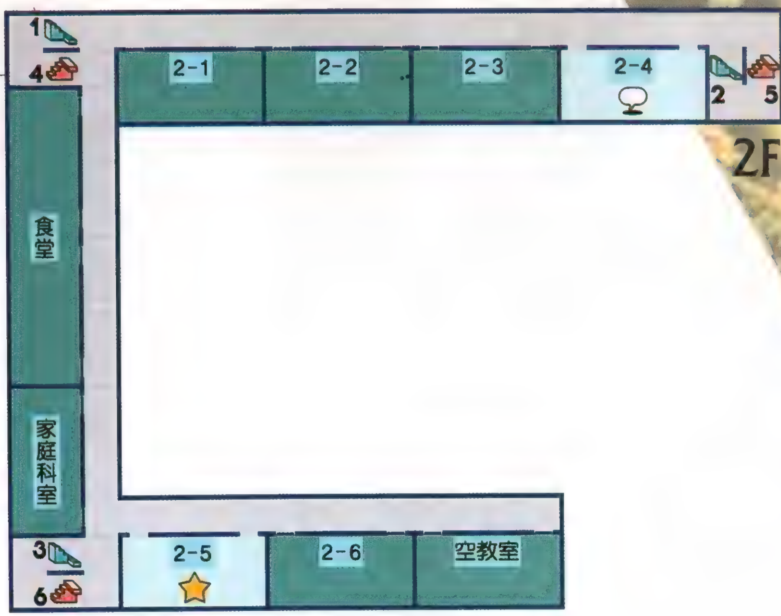


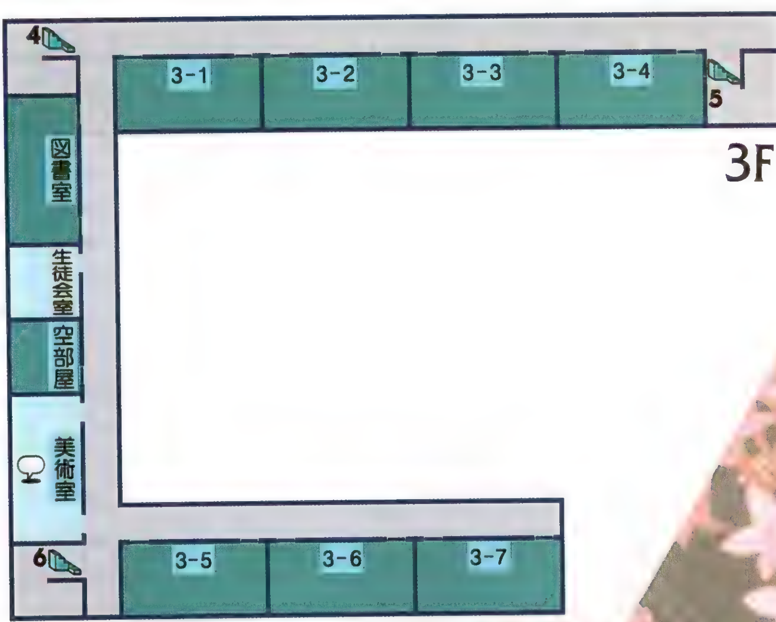
1F
[異界化前]
■デヴァシステムによってパーティが移送される旧体育館は、焼却炉部分で校舎と繋がっている。また、学園の外へは出られない。
[異界化後]
■図書館で黒瓜から情報を入手するまでは、異界化前と同様に、学園の外へ出ることはできない。

2F
[異界化前]
■2－5に入ると、自動的に学園異界化イベントが発生する。
[異界化後]
■2Fの全ての教室に入ることができなくなる。

3F
[異界化前]
■美術室と生徒会室へは、異界化前のみ、入ることができる。
[異界化後]
■図書室のみ、出入りが可能。

■異世界では、聖エルミン学園？？？以外で、学園内に悪魔が出現することはない。


1
4
2-1
2-2
2-3
2-4
2
5
2F
食堂
家庭科室
3
6
2-5
2-6
空教室


4
3-1
3-2
3-3
3-4
5
3F
図書室
生徒会室
空部屋
美術室
6
3-5
3-6
3-7

聖エルミン学園???



1F

1 F
■１F全体マップ南東にある中庭へは、北東の階段で一旦２Fへ上らなければたどり着けない。

2 F
■宝箱　メタルカード　ターコイズ
　　　　罠（ポイズン）

■中庭に向かうためには、美術室前の廊下にあるピットを避け、美術室内を抜けていくこと。玲司を仲間にするための手順を全て行い、かつパーティが４名の時のみ、ここで玲司が自動的に仲間になる。

出現悪魔
聖エルミン学園???

LV.16 妖獣●ヌエ
CHECK｜呪殺吸収

LV.16 妖鬼●ハンニャ
CHECK｜パニックボイス

LV.17 堕天使●ニスロク
CHECK｜ギルトアイズ

LV.17 鬼女●ヨモツシコメ
CHECK｜フレイ・メギド系反射　デスタッチ

LV.18 妖魔●ガンダルヴァ
CHECK｜かなしみのワルツ

LV.18 妖精●ルサールカ
CHECK｜ブフ系反射　マハブフーラ

LV.19 夜魔●リリム
CHECK｜ムド　マリンカリン

LV.19 妖鳥●タクヒ
CHECK｜ガル系無効　しゅうらいげき

LV.19 邪鬼●オーガ
CHECK｜ごくらくおとし

LV.19 悪霊●ブキミちゃん
CHECK｜じばく　ムドオン

LV.20 魔獣●ネコマタ
CHECK｜キャンディボイス

LV.20 地霊●コボルト
CHECK｜マグ系吸収ごくらくおうじょうは

LV.25 悪霊●はなこさん
CHECK｜マハエイハ

LV.26 屍鬼●テケテケ
CHECK｜ガン無効　せきかかみつき

LV.28 幽鬼●キャリー
CHECK｜ガン反射

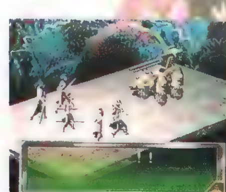
LV.32 外道●アナトミー
CHECK｜あんぱそうひそう

※上記以外に邪龍コカトライズ、妖精ジャックランタン、悪霊ドリブラーも出現。



2F

■対テッソ戦　想定パーティLV：～21
LV:36　HP:1250　STR:32　VIT:24　TEC:25　AGI:37　LUK:17　MAT:104　MDF:75　所持魔法:グライバ・マハグライ・デライト・まひかみつき・メギド
■効果的な攻撃は、突撃と電撃系であり、ペルソナ中心の戦闘が望ましい。まひかみつきによる戦力低下に対処するため、ディスパライズやパララディを持つペルソナを用意しておきたい。推奨ペルソナは、女神アメノウズメ・軍神トリグラフ・破壊神ゴズテンノウ・ファレグなどがある。効果の薄い銃砲攻撃は避けるべきだろう。



鉄の鼠、テッソ(鉄鼠)。楽しげな雰囲気に危険が同居する。

地下鉄御影駅・構内





西

■「破魔の鏡」を持っていなければ、改札口にいるヨグソトスJrと戦うことが出来ない。「破魔の鏡」は資料館にあるが、それを手に入れるためには、資料館へ行く前にアラヤ神社でメッセージを聞いておく必要がある。「破魔の鏡」を入手し、ヨグソトスJrを倒した後、東側のマップへと進めるようになる。

東

■マップ東の階段を上ると、東西に分断された街の東側へ抜けることができる。



クトゥルフといえば、生臭い姿を連想してしまうためだろうか、街の東西を繋ぐ地下鉄駅構内を守護しているヨグソトスJrは、水棲生物的特性を備えている。「破魔の鏡」を持たないパーティは、戦うことすら出来ない。



■対ヨグソトスJr戦　想定パーティLV：～25
LV:39　HP:1150　STR:46　VIT:30　TEC:28　AGI:21　LUK:19MAT:100　MDF:110　所持魔法:ドルミナー・タルンダ・スクンダ・ごうのなみ・さんらいげき
■氷結を吸収し電撃を200%反射するため、弱点である重力・核熱・衝撃系の魔法を用いて攻撃したい。また、片手剣の属性攻撃も効果的。推奨ペルソナは、大天使ファレグ・破壊神ゴズテンノウ・軍神トリグラフ・鬼神ショウキなどがある。特にファレグは、ごうのなみ・さんらいげきを無効化し、片手剣属性のツインスラッシュを持つ。また、ショウキも、氷結・電撃にやや強い。ペルソナ中心の戦いとなるため、チューインソウルを購入しておきたい。

出現悪魔
地下鉄御影駅・構内

LV.20 ●地霊●コボルト
CHECK｜マグ系吸収ごくらくおうじょうは

LV.21 ●天使●アークエンジェル
CHECK｜フレイ・メギド系無効

LV.21 ●幽鬼●エンク
CHECK｜ガン反射　まひひっかき

LV.22 ●龍王●ヤトノカミ
CHECK｜ふめつのくろ

LV.22 ●妖獣●キャス・パルク
CHECK｜バイエイハ

LV.23 ●妖精●ダークエルフ
CHECK｜ガル系反射　デサンガ

LV.23 ●邪龍●ワイバーン
CHECK｜ガル系吸収

LV.23 ●鬼女●セイレーン
CHECK｜キャンディボイス

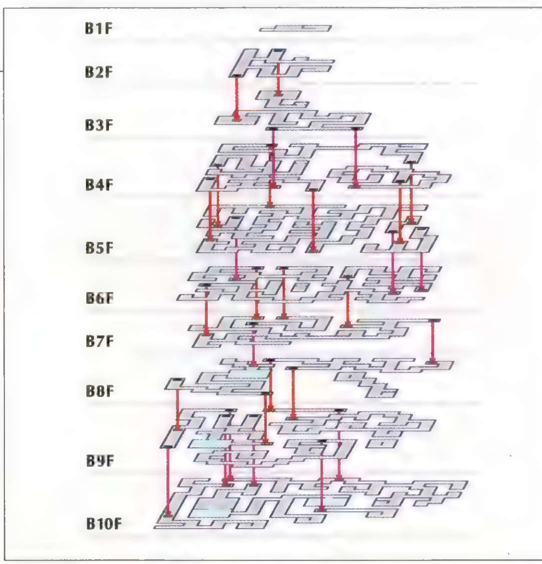
ブラックマーケット



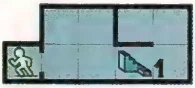
■ハーレムクイーンを倒すまでは、ブラックマーケットから出られない。まずは、バーのメッセンジャーより、ハーレムクイーンの情報を入手すること。マーケット内で装備を整えてから、カーマ宮殿へと向かいたい。

カーマ宮殿

立体模式図







B1F



B2F



B3F

B 2
■ハーレムクイーンの居室へは、エレベータを使いB 4まで下りる。

B 3
■特に来る必要のないフロア。

B 4
■エレベータから降りた後、西のピットでB 5へ。

B4F

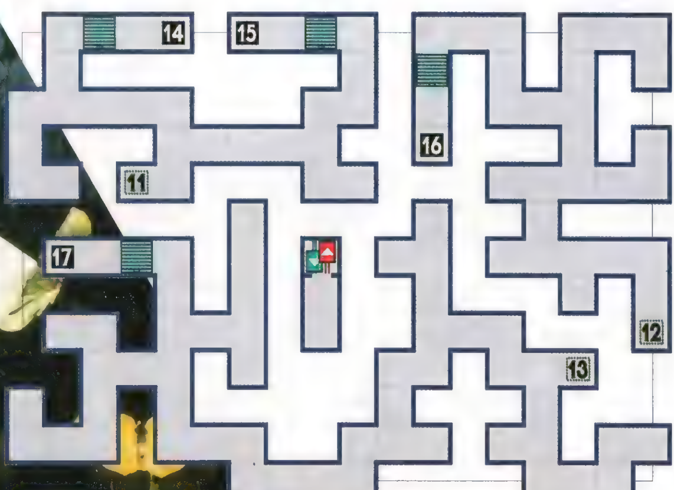


カーマ宮殿



B5F

B6F



B 5

■B 4のピットより着地した通路から、更にピットを利用し、B 6へ。

B 6

■北西ブロックにある2つのピットのうち、右側の穴を利用してB 7へ。

B 7

■着地した中央北ブロック通路の突き当たりにあるピットでB 8へ。

B 8

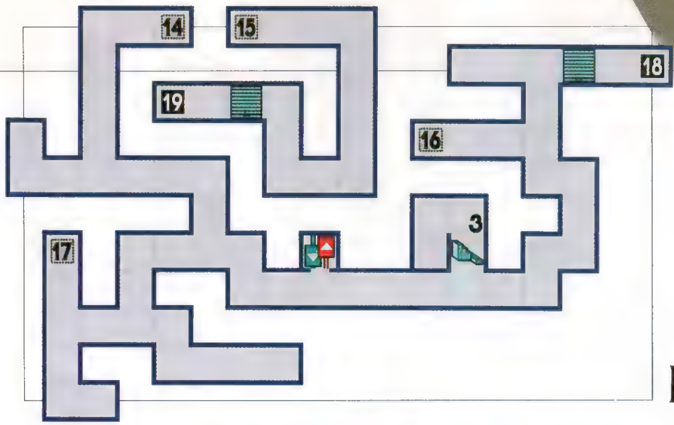
■宝箱

マラカイト（ダメージ後）

メタルカード（ダメージ後）

AGLインセンス（ダメージ後）

■B 7よりピットでたどり着く西ブロックにある個室は、ハーレムクイーンの描いた絵が設置された第 I の展示室。メッセンジャーのいる展示室を抜け、南端のピットでB 9へ。



B7F



B8F

出現悪魔
カーマ宮殿

LV.19 ●悪霊●ブキミちゃん
CHECK｜じばく　ムドオン

LV.20 ●地霊●コボルト
CHECK｜マグ系吸収ごくらくおうじょうは

LV.21 ●天使●アークエンジェル
CHECK｜フレイ・メギド系無効

LV.21 ●幽鬼●エンク
CHECK｜ガン反射　まひひっかき

LV.22 ●龍王●ヤトノカミ
CHECK｜ふめつのくろ

LV.22 ●妖獣●キャス・パルク
CHECK｜バイエイハ

LV.23 ●妖精●ダークエルフ
CHECK｜ガル系反射　デサンガ

LV.23 ●邪龍●ワイバーン
CHECK｜ガル系吸収

LV.23 ●鬼女●セイレーン
CHECK｜キャンディボイス

LV.24 ●外道●こっくりさん
CHECK｜ドラムロールパンチ

LV.25 ●凶鳥●メガイラ
CHECK｜ガル系吸収

LV.25 ●妖鬼●トケビ
CHECK｜らいていげり

LV.25 ●悪霊●はなこさん
CHECK｜マハエイハ

LV.26 ●妖魔●ハオカー
CHECK｜ブフ系反射

LV.26 ●堕天使●マルファス
CHECK｜魔法無効　マリンカリン

LV.26 ●[illegible]●テケテケ
CHECK｜ガン無効　せきかかみつき

カーマ宮殿



B9F

Ｂ９
■宝箱
　罠（ダメージ）×３

Ｂ10
■宝箱
　オニキス
　ＬＵＫインセンス
　罠（ダメージ）

■ハーレムクイーンの部屋、１度目に訪れた時には、強制イベントとして地上ブラックマーケット内のバーへワープさせられる。ハーレムクイーンと戦うためには、再度同じルートでここまで戻ってこなければならない。正しいルートを歩いているかどうかを判断するには、Ｂ８・Ｂ９・Ｂ10にひとつずつある展示室を通ったかどうかを基準にするといい。２度目にハーレムクイーンの居室に訪れた時には、展示室にあった彼女の絵に対する評価を求められる。彼女の絵を認めた場合はパーティ全員参加の戦闘、否定した場合は主人公とマキの２名で戦うことに。ただし、全員参加戦闘の場合、ハーレムクイーンのＨＰは、２名での戦闘時のおよそ倍となる。また、彼女の絵を認めると、終盤

出現悪魔
カーマ宮殿（つづき）

LV.27 ●夜魔●パリカー
CHECK｜魔法を吸収

LV.27 ●邪鬼●サラシナヒメ
CHECK｜アギ系反射

LV.28 ●妖鳥●オキュペテー
CHECK｜ガル系反射　マハラギオン

LV.28 ●幽鬼●キャリー
CHECK｜ガン反射　テリブルアイズ

LV.29 ●天使●プリンシパリティ
CHECK｜魔法無効

LV.29 ●魔獣●ゲンクロウ
CHECK｜マカラカーン

LV.29 ●鬼女●イワテ
CHECK｜メギド



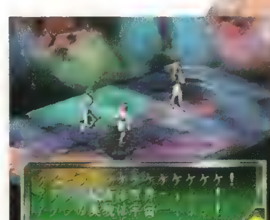
B10F

のイベントで手に入る「最強封神具」の数が減ってしまう。

■対ハーレムクイーン戦　想定パーティLV：～28
LV：40　HP：1240　STR：40　VIT：36　TEC：29　AGI：23
LUK：25　MAT：102　MDF：89
所持魔法：フレイラ・スクカジャ・ディア・ペトラアイズ・つくもらせんげき
■上記パラメータは、主人公とマキのみで戦闘を行う場合のもの。全員参加の場合、パラメータ的に上昇しHPもおよそ倍になるものの、攻撃内容は同一。最も効果的な攻撃は、氷結系の魔法。技・突撃・疾風系も効果的である。核熱は100%吸収されてしまうので注意。武器攻撃の場合は、刀剣よりも銃砲攻撃の方が効果が高い。推奨ペルソナは、魔神ブラフマー・霊鳥ヴィゾフニルなどがある。また、2名で戦闘を行う場合は、主人公に夜魔リリムを降魔させておき、相手の魔法を吸収しつつ銃砲攻撃を行うというのも有効な戦略といえる。ペトラアイズへの対策として、ディストーンを用意しておくことを忘れずに。



3つの展示室にいる男達。彼等との出会いは、正しい道順を進んでいる証拠。



高いHPを持つハーレムクイーンとの戦闘は、持久戦を覚悟しておくべきだ。

迷いの森



■宝箱　罠（ダメージ）×3　フィウォルライニージ
　　　　ムーンストーン　メタルカード
　　　　ジャストドゥイット

お菓子の家での（まいとの）会話は、ストーリー分岐ポイントとなる重要なもの。3つの質問に、逃げるな・みんな（自分）のため・その答えを探すため、と答えるとセベク篇エンディングが確定する。うん安全だ・なりゆきで・…何でだろう？、というような答え方の場合は、セベク篇アナザーエンディングが確定し、テディベアとの戦闘が発生する。どちらの流れでも、ここでコンパクトを入手する。セベク篇エンディングでは、再度このマップを訪れることになる。

■対テディベア戦　想定パーティLV：～29
LV：48　HP：3120　STR：48　VIT：44　TEC：30　AGI：22
LUK：27
MAT：125　MDF：136
所持魔法：ドラムロールパンチ・キャンディボイス・ディア・マハ
ラギオン
■ドラムロールパンチとマハラギオンを中心に攻撃してくる。ぬいぐるみだけあって、火炎と核熱に弱い。また、疾風・衝撃系にも弱く、銃砲攻撃も効果的。FA-MASカービンやHK　MP5Kにメイジキラーを装填してあれば、かなりの効果が期待できる。マハラギオンを無効化できれば、ドラムロールパンチのダメージを回復しつつ、銃の一斉射撃を繰り返すだけで倒すことができる。推奨ペルソナには、マハラギオンを反射・吸収する、女神サティー・妖精ジャックランタン・夜魔リリムなどがある。


まいの質問に前向きな返答をすることでセベク篇エンディングの流れが決定する。


この戦闘を経験した場合、セベク篇アナザーエンディングが確定したという証拠。

出現悪魔
地下鉄（カーマ宮殿後）

LV.21 天使●アークエンジェル
CHECK｜フレイ・メギド系無効

LV.21 幽鬼●エンク
CHECK｜ガン反射　まひひっかき

LV.22 妖獣●キャス・パルク
CHECK｜バイエイハ

LV.22 妖獣●ヤトノカミ
CHECK｜ふめつのくろ

LV.23 妖精●ダークエルフ
CHECK｜ガル系反射　デサンガ

LV.23 邪龍●ワイバーン
CHECK｜ガル系吸収

LV.23 鬼女●セイレーン
CHECK｜キャンディボイス

LV.28 妖鳥●オキュペテー
CHECK｜ガル系反射　マハラギオン

LV.28 幽鬼●キャリー
CHECK｜ガン反射　テリブルアイズ

LV.29 天使●プリンシパリティ
CHECK｜魔法無効

LV.29 魔獣●ゲンクロウ
CHECK｜マカラカーン

LV.29 鬼女●イワテ
CHECK｜メギド

LV.30 龍王●ノズチ
CHECK｜マグ系吸収

LV.31 妖精●ポリスーン
CHECK｜マグ系反射　マハマグナス

LV.31 妖獣●ブラックウィドウ
CHECK｜突撃無効　あついくちづけ

出現悪魔
迷いの森

LV.30 龍王●ノズチ
CHECK｜マグ系吸収

LV.31 妖獣●ブラックウィドウ
CHECK｜突撃無効　あついくちづけ

LV.31 妖精●ポリスーン
CHECK｜マグ系反射　マハマグナス

LV.32 地霊●ドヴェルガー
CHECK｜マグ系吸収てんきょうちばくだん

LV.32 妖鬼●ピコリュス
CHECK｜しきしきれんこくは　攻撃力高い

LV.32 外道●アナトミー
CHECK｜あんぱそうひそう

LV.33 邪獣●フンババ
CHECK｜バイナルストライク　ブフ系吸収

LV.33 [illegible]●エリゴール
CHECK｜魔法無効

マナの城



1F

1F
■初めて訪れた時には、入口を閉ざされてしまい、中に入ることが出来ない。迷いの森にいるまいからコンパクトを受け取った後に、入ることができるようになる。最上階へ向かうには、マップ南にある階段で2階へ。南の階段であれば、左右のどちらでも構わない。

出現悪魔
マナの城

LV.	種族	悪魔	CHECK
LV.32	外道	アナトミー	あんぱそうひそう
LV.33	堕天使	エリゴール	魔法無効
LV.33	邪龍	フンババ	バイナルストライクブフ系吸収
LV.34	夜魔	ヒノエンマ	魔法吸収デステイカ
LV.34	鬼女	アルケニー	グライ系反射
LV.34	幽鬼	ヤカー	ガン反射
LV.34	悪霊	くちさけ	マハムド
LV.35	妖魔	ジン	アギ系反射
LV.35	邪鬼	オセロット	アギ系反射
LV.35	屍鬼	ザップ	ガン無効ごくらくおうじょうは
LV.36	天使	パワー	魔法無効
LV.36	凶鳥	ティシポネー	ガル系吸収
LV.37	魔獣	オルトロス	突撃無効メギドラ
LV.37	妖鬼	ヤクシニー	マハンマ
LV.38	龍王	ナーガ	てんのせんぷう

2F



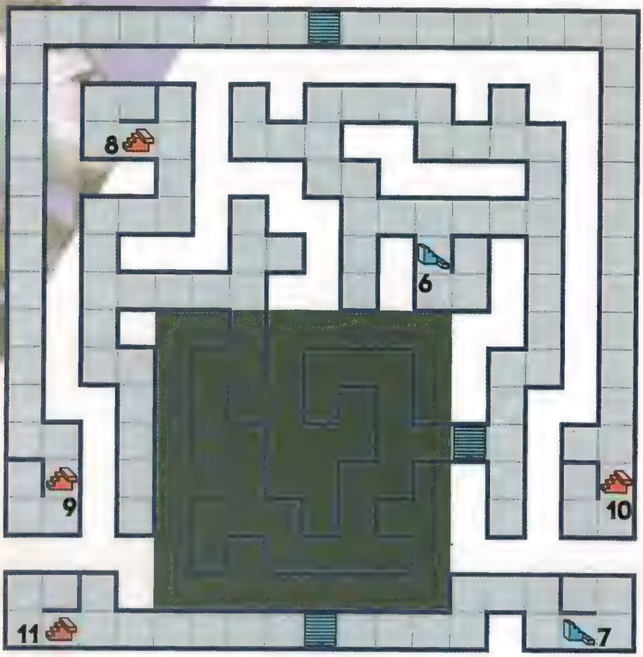
2Ｆ
■南ブロック、中央の階段で3階へ。

3Ｆ
■中央の階段から、北東の階段を使い4階へ。アイテムを集めたいならば、ここで南東の階段へ進むこと。



3F

マナの城



4F

5F



5 F

■宝箱　（全てダメージ後）
- ホワイトタブレット
- アクアマリン
- トパーズ
- ＴＥＣインセンス
- プレザン
- 罠（ダメージ）×８

■対サルワ戦

想定パーティＬＶ：〜36
LV:55　HP:4125　STR:50
VIT:40　TEC:55　AGI:29
LUK:23　MAT:140　MDF:140
所持魔法：マグナス・マハマグナス・マカジャマ・ごぜつせっぱ

■効果的な攻撃は、火炎・氷結・疾風。地震系は吸収される。マカジャマ対策として銃を用意したい。推奨ペルソナは、妖魔ヤヌス・女神ハトホル・幻魔ヘルモーズなどの地震に強いもの。

サルワの頭には、脳みそ説とアフロヘアー説がある。認識の違いで存在感に差異が生ずる。



幽霊屋敷



1F

1F
■宝箱
　メタルカード
　ガーネット
■次元通路のある最上階へは、北西の階段を上ること。南西の階段はアイテム部屋へ通ずる。

出　現　悪　魔
幽霊屋敷

LV.36 ●天使●パワー
CHECK｜魔法無効

LV.36 ●凶鳥●ティシポネー
CHECK｜ガル系吸収

LV.37 ●魔獣●オルトロス
CHECK｜突撃無効　メギドラ

LV.37 ●妖鬼●ヤクシニー
CHECK｜マハンマ

LV.38 ●龍王●ナーガ
CHECK｜てんのせんぷう

LV.39 ●妖鳥●ケライノー
CHECK｜疾風反射　マハブフーラ

LV.40 ●妖精●スミゾメ
CHECK｜ブフ系反射

LV.41 ●堕天使●アラストール
CHECK｜魔法無効

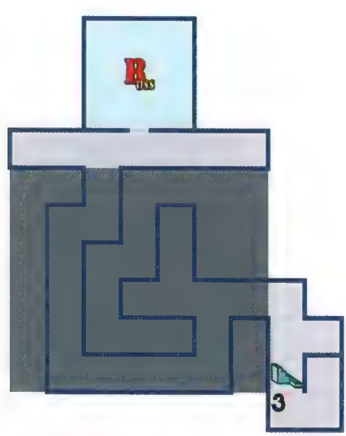
LV.41 ●屍鬼●ゾンビペインター
CHECK｜ガン無効　みちづれ

LV.41 ●[illegible]●ドッペルゲンガー
CHECK｜物理攻撃吸収

幽霊屋敷



2F



3F

2 F

■宝箱

VITインセンス

罠（ダメージ）

3 F

■ダンスホールに入ると自動的にイベントが発生し、ハリティーとの戦闘を行うか否かの選択が行える。ここでハリティーと戦闘を行うと、終盤のイベントで入手できる「最強封神具」の数が減る。

■対ハリティー戦

想定パーティLV:～37

LV:61　HP:4530

STR:55　VIT:50

TEC:55　AGI:51

LUK:40　MAT:146

MDF:144

所持魔法：マハザンダイン・シバブー・デカバー・たかまれっぷうだん・しちしきれんごくは

■マキを除く4名での戦闘となる。回復用ペルソナや回復アイテムを用意したい。デカバーを使ってくるため、回復に不自由する。火炎・氷結・地震・銃砲攻撃が有効。疾風系は100%吸収されてしまう。推奨ペルソナは、魔神マルドゥーク・魔王ブレス・霊鳥ヴィゾフニル・幻魔ヘルモーズなど。マルドゥークは、マハザンダインを吸収し、火炎攻撃を持つ。ブレスは衝撃に強く、ヘルモーズやヴィゾフニルも衝撃にやや強い。

デヴァ・ユガ



1F

■セベク篇アナザーエンディングの場合、ここがラストダンジョンとなる。最上階を目指すためには、エレベータで3階まで上り、一旦1Fまで戻ってくること。南の階段で戻ってきた後、東の階段で再び2Fへ。

デヴァ・ユガ

2F



2 F

■最上階を目指すには、マップ南東ブロックにある階段で３Ｆから下りてきた後、更にＩＦへ。ＩＦから東の階段で上ってきた後は、北西の階段で３Ｆへ向かうこと。中央部にあるピットだけの小さな通路は、５ＦからＩＦまでの片道ショートカットルート。



3F

3 F

■宝箱　ブラックタブレット　ＳＴＲインセンス
　　　　罠（ダメージ）

■最上階へ向かうには、ＩＦからエレベータで上ってきた後、南西の階段で一旦２Ｆへ下りること。マップ南にあるマキの部屋は、この段階では鍵がかかっていて入ることができない。中央のピットは、ＩＦまでのショートカットルート。



マキの部屋で、次の行動のために必要なアイテムが見つからない時は、隅々まで観察せよ。

デヴァ・ユガ



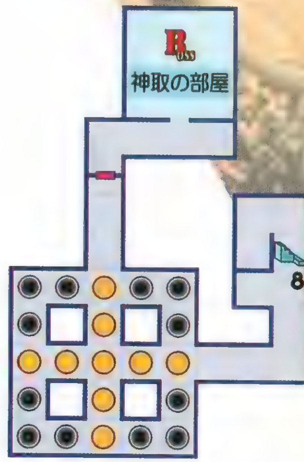


4Ｆ
■宝箱　メタルカード　タンザナイト
　　　　ＨＰインセンス
■最上階へは、南西の階段で５階へ向かった後、ピットでマップ中央南ブロックへと下りてくる。その後、南の階段で再び５階へ。

５Ｆ
■宝箱　オパール　アメジスト
　　　　罠（ポイズン）
■中央南ブロックは、北東の壁にあるレバー１を操作した後にたどり着ける。レバー２を操作した後にピットで４階へ。後、南東ブロックの通路にある階段で６階へ。

６Ｆ
■通路にある扉を開けるには、田字型の通路内の床に十字型にランプを点けなければならない。床のランプは、上に乗るたびに消点灯が切り替わるので、前後に動いて調節するといい。

■対神取戦　想定パーティＬＶ：～43
所持魔法：シバブー・ふめつのくろ・デカバー・デスティカ・ろうがてんちゅうぎり・マハラギオン
■奇跡魔法と銃砲攻撃が最も効果が高く、疾風・地震・投具・技系の攻撃も効果的。ただし、神経系を反射し、降魔系を吸収するので注意すること。推奨ペルソナには、大天使アズラエル・霊鳥ヤタガラス・死神ヘルなどがある。マハラギオンを無効化するアズラエルは、タルカジャが使えるまで育てておきたい。バイコウハは使わないこと。ヤタガラスは、ろうがてんちゅうぎりを無効化し、火炎系にやや強い。死神が使えるならば、ヘルで火炎系を無効化できる。



6F



戦闘前の神取との会話で「何のために生きるのか」という彼の質問に対し「それを探すため」と答えなかった場合、後のイベントで入手できる「最強封神具」の数が減る。

出現悪魔
デヴァ・ユガ

LV.38 ●龍王●ナーガ
CHECK｜てんのせんぷう

LV.39 ●妖鳥●ケライノー
CHECK｜ガル系反射　マハブフーラ

LV.40 ●妖精●スミゾメ
CHECK｜ブフ系反射

LV.41 ●堕天使●アラストール
CHECK｜魔法無効

LV.41 ●屍鬼●ゾンビペインター
CHECK｜ガン無効　みちづれ

LV.41 ●外道●ドッペルゲンガー
CHECK｜物理攻撃吸収

LV.42 ●夜魔●インキュバス
CHECK｜魔法吸収

LV.42 ●邪鬼●ラクシャーサ
CHECK｜ガル系反射

LV.43 ●妖魔●キューピッド
CHECK｜魔法防御力高し

LV.43 ●邪龍●キヨヒメ
CHECK｜アギ系吸収

LV.43 ●妖獣●スキュラ
CHECK｜おしつぶし

LV.43 ●鬼女●サロメ
CHECK｜ジオ系反射

LV.44 ●天使●ヴァーチャー
CHECK｜魔法無効

LV.44 ●龍王●ミズチ
CHECK｜ブフ系吸収

LV.44 ●妖鬼●ブルシキ
CHECK｜しゅうらいげき

LV.45 ●地霊●カワンチャ
CHECK｜マグ系を吸収

LV.56 ●超人●ブラックマン
CHECK｜パウダーショット

迷いの森・奥



出現悪魔
迷いの森・奥

LV.44 天使●ヴァーチャー
CHECK｜魔法無効

LV.44 龍王●ミズチ
CHECK｜ブフ系吸収

LV.44 妖鬼●プルシキ
CHECK｜しゅうらいげき

LV.45 地霊●カワンチャ
CHECK｜マグ系吸収

LV.45 悪霊●レギオン
CHECK｜物理攻撃ほぼ効かず

LV.46 魔獣●セルケト
CHECK｜まひばり

LV.47 妖鳥●アエロー
CHECK｜ガル系反射

LV.47 幽鬼●ドゥルジ
CHECK｜ガン反射ヘルズアイ

LV.48 堕天使●ベリス
CHECK｜アギ系吸収　マハムド

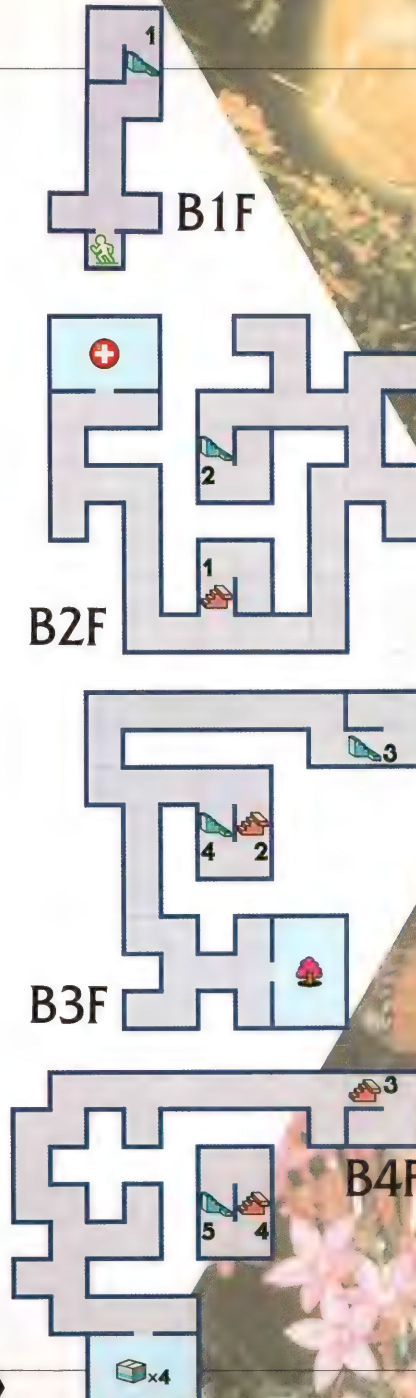
LV.49 妖精●ティターニア
CHECK｜マグ系反射　マグダイン

アラヤの岩戸

B３F
■最深部を目指すなら、中央の階段を下りること。B４Fにあるアイテムを取るなら、北東の階段を。

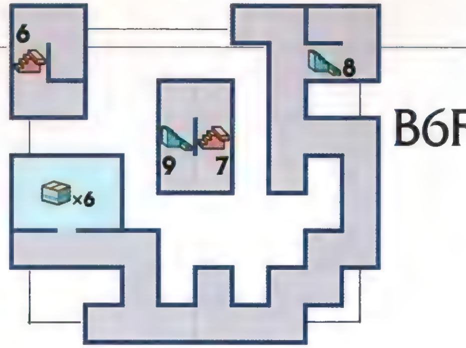
B４F
■宝箱　エメラルド　はんごんこう
　　　　メタルカード　チューインソウル
■アイテムが必要ないならば、中央の階段を下りるだけ。

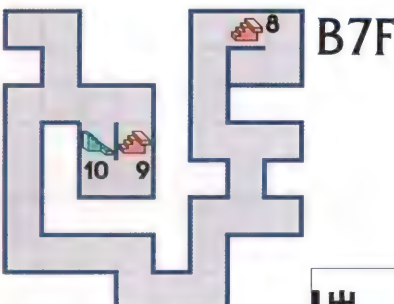
■宝箱　パール　メタルカード
　　　　ませき　ルビー
　　　　ＳＰインセンス　ブルータブレット
　　　　罠（ダメージ）×４
■このマップは、迷いの森にあるお菓子の家を通り抜けて入ることになる。イベントのある部屋が目的地となる。



アラヤの岩戸







B５F
■宝箱　クリムゾンタブレット　罠（ダメージ）
■北西の階段は意味がない。中央の階段を下へ。
B６F
■宝箱　ダイアモンド　アレキサンドライト
ドラゴンスケイル　サファイア
ほうぎょく　罠（ポイズン）
B７F
■B６Fのアイテムを取るには北東の階段を上ること。

出現悪魔
アラヤの岩戸

LV.45 ●業魔●オブスィーン
CHECK｜物理攻撃無効　交渉できず

LV.47 ●妖鳥●アエロー
CHECK｜ガル系反射

LV.47 ●幽鬼●ドゥルジ
CHECK｜ガン反射　ヘルズアイ

LV.47 ●業魔●グリード
CHECK｜物理攻撃無効　交渉できず

LV.48 ●堕天使●ベリス
CHECK｜アギ系吸収　マハムド

LV.49 ●妖精●ティターニア
CHECK｜マグ系反射　マグダイン

LV.49 ●業魔●ジェラシー
CHECK｜物理攻撃無効　交渉できず

LV.50 ●龍王●オトヒメ
CHECK｜ブフ系吸収　キャンディボイス

LV.50 ●外道●シャドウ
CHECK｜物理攻撃吸収

LV.50 ●業魔●ペリカシティ
CHECK｜物理攻撃無効　交渉出来ず

LV.51 ●夜魔●サキュバス
CHECK｜魔法吸収　ムドオン

LV.51 ●妖魔●テング
CHECK｜ガル系反射

LV.51 ●邪龍●ムシュフシュ
CHECK｜ジオ系反射

LV.51 ●鬼女●ダーキニー
CHECK｜メギド系反射　こもりうた

LV.52 ●天使●ドミニオン
CHECK｜魔法反射　テトラカーン　メギドラ

LV.52 ●妖獣●カトブレパス
CHECK｜バイナルストライク

LV.52 ●妖鬼●ヤクシャ
CHECK｜ひかりのさばき

LV.52 ●業魔●レイジネス
CHECK｜物理攻撃無効　交渉出来ず

LV.55 ●業魔●アラガンス
CHECK｜物理攻撃無効　交渉できず

B8F



B8F
■南の部屋では、メッセンジャーより「最強封神具」入手イベントがある。ただし、入手数は、これまでの主人公の行動によって変化する。

B9F
■最下層にある大きな部屋では、イベントが発生する。この部屋はマップ的にかなり大きなものだが、部屋に入った段階でイベントが自動的に発生するため、ここでは入口部のみ掲載している。

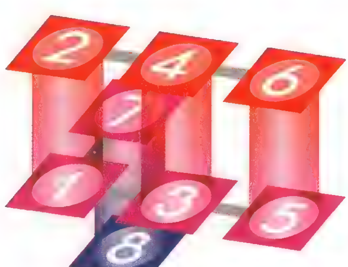


B9F

アヴィデア界



1



**アヴィデア界
構造模式図**

マップは地下１階から２階までの３層構造となっている。１階部はマップ１・３・５・７、２階部はマップ２・４・６、地下１階がマップ８である。

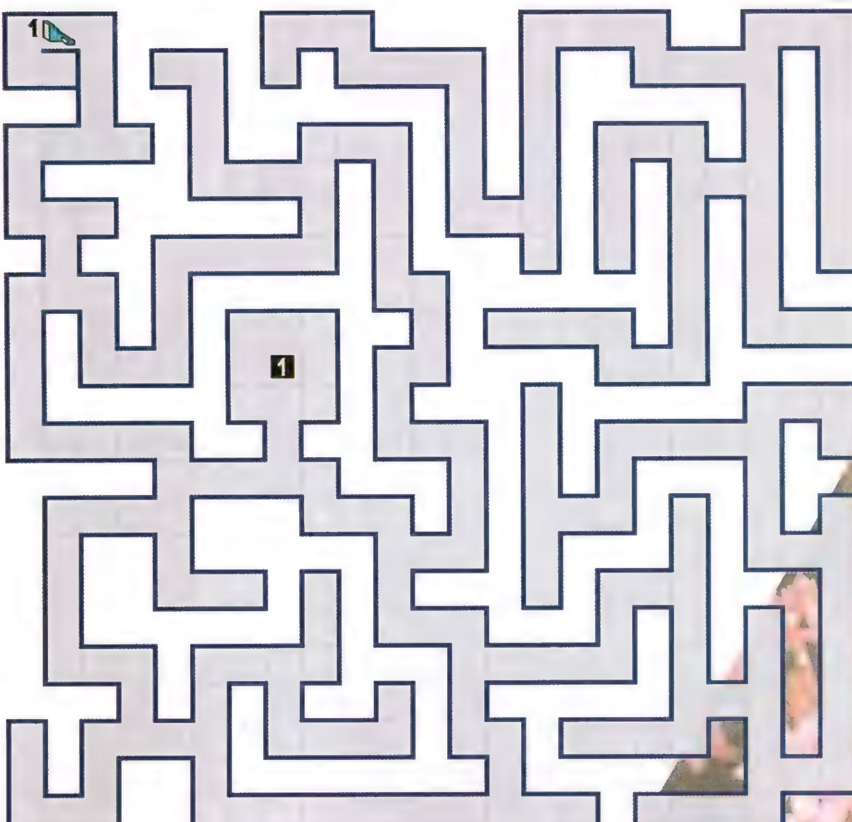
1
■このマップには、図書室にある扉より入ることになる。アヴィデア界最深部へと繋がるマップの北ブロックへは、マップ2から階段で下りてくることになる。まずは、マップ東の扉を抜けてマップ3へ向かうこと。

2
■南東部の扉でマップ4からたどり着いた後、北西部の階段1でマップ1へ。



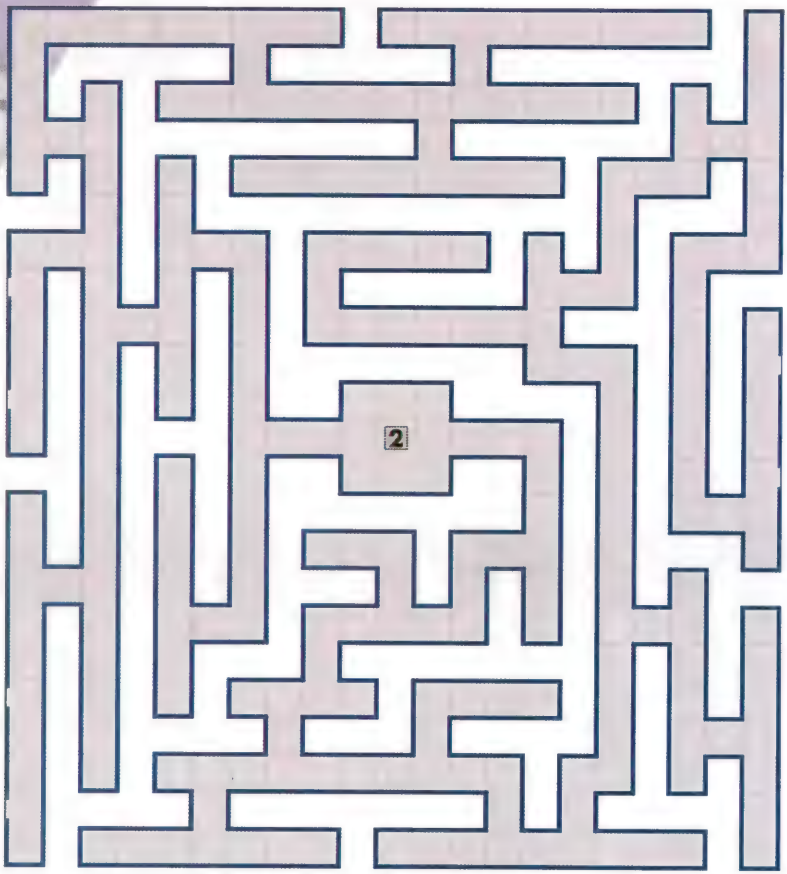
粘液質の体液で覆われたような濡った通路を観察すると学園の廊下であることに気付く。

2



アヴィデア界

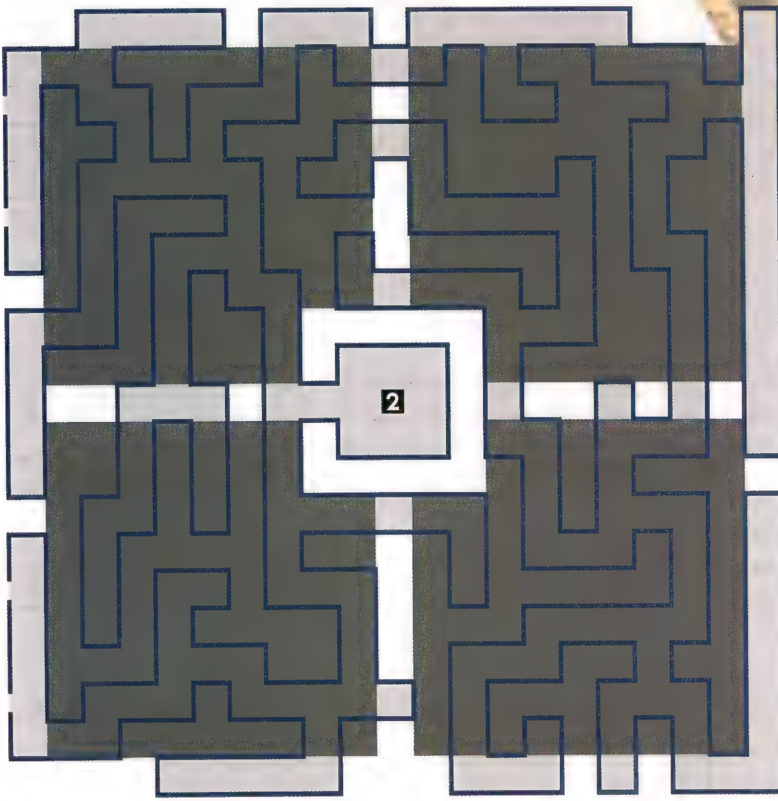




3

3
■マップ1から西の扉を抜けてきた後、東の扉でマップ5へ。

4
■北東の扉でマップ6からたどり着いた後、ダークゾーンを抜け、南西部の扉でマップ1へ。



4

出現悪魔
アヴィデア界（LV.51～60）

LV.51 ●邪龍●ムシュフシュ
CHECK｜ジオ系反射

LV.51 ●鬼女●ダーキニー
CHECK｜メギド系反射　こもりうた

LV.52 ●天使●ドミニオン
CHECK｜魔法反射　テトラカーン　メギドラ

LV.52 ●妖獣●カトブレパス
CHECK｜バイナルストライク

LV.52 ●妖鬼●ヤクシャ
CHECK｜ひかりのさばき

LV.53 ●凶鳥●アレクト
CHECK｜ガル系吸収

LV.53 ●邪鬼●ギリメカラ
CHECK｜物理攻撃反射　どくガスブレス

LV.54 ●魔獣●ドゥン
CHECK｜メギドラオンだみテトラカーン

LV.54 ●地霊●ウベルリ
CHECK｜マグ系吸収　マハマグダイン

LV.54 ●幽鬼●ヴェータラ
CHECK｜ガン反射　どくガスブレス

LV.55 ●妖鳥●ルフ
CHECK｜マハガルダイン

LV.56 ●堕天使●バルバトス
CHECK｜魔法反射　マハエイハ

LV.57 ●妖精●オベロン
CHECK｜アギ系反射

LV.57 ●天使●ソロネ
CHECK｜魔法反射　マハコウハ

LV.58 ●夜魔●トラソルテオトル
CHECK｜魔法吸収　ムドオン

LV.58 ●邪龍●クロウ・クルーワッハ
CHECK｜ヘルズアイズ

LV.59 ●龍王●クエレブレ
CHECK｜まひかみつき

LV.59 ●鬼女●ランダ
CHECK｜メギド系反射　パラライアイズ

LV.60 ●[illegible]●シウテクトリ
CHECK｜アギ系反射

アヴィデア界



5

5
■マップ3から西の扉を抜けてきた後、南の階段2でマップ6へ。



6

6

■マップ5より南の階段2で上ってきた後、北西部の扉を抜けてマップ4へ。

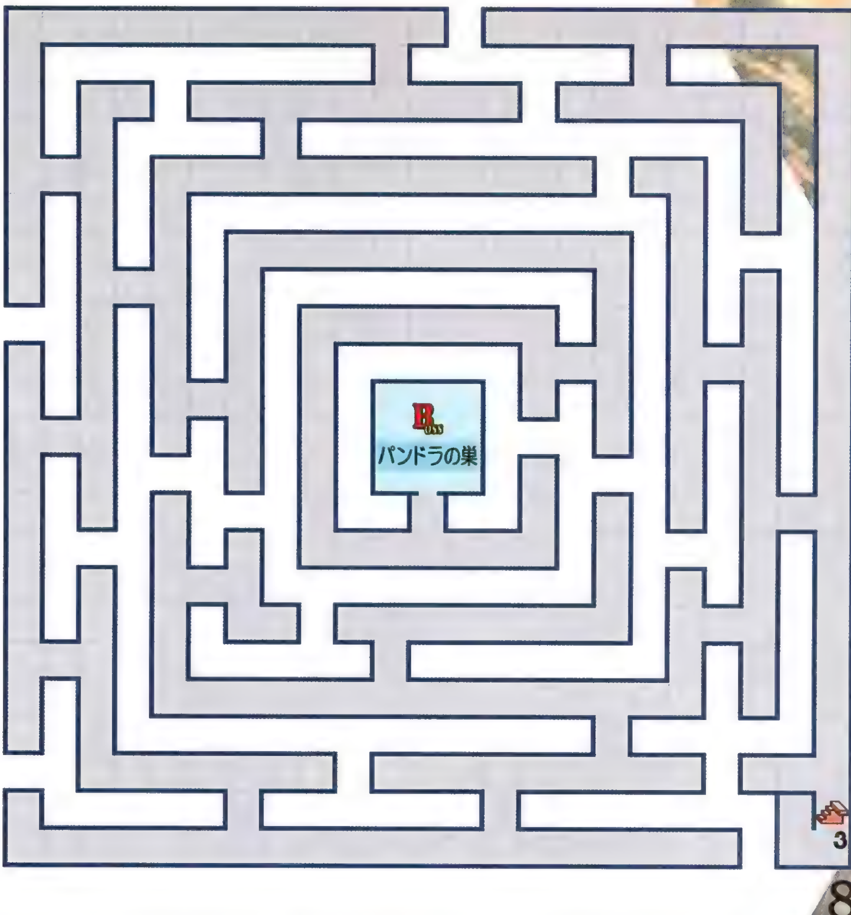
アヴィデア界



■中央に、アヴィデア界最深部・パンドラの巣がある。

対パンドラ戦

■銃砲攻撃が効果的な場合、武器・技・突撃・奇跡系攻撃が効果的な場合、火炎・地震・電撃・核熱・重力系攻撃が効果的な場合、と状況により弱点が変化する。ただし、攻撃魔法を効果的に使用するタイミングは難しいため、タルカジャ＋刀剣・銃砲攻撃が基本的な戦略となる。推奨ペルソナは、大天使アールマティ・霊鳥スザク・龍王オトヒメ・夜魔リリムなど。オトヒメの持つタルカジャは非常に役立つが、みずのかべを使用しない場合、オトヒメは氷結系に若干弱い。氷結系に強く素早いスザクを降魔し、必要に応じてマジカルガードを使用したい。ＳＰ回復アイテムも準備しておくこと。



出現悪魔
アヴィデア界（後半）

LV.61 邪鬼●ヘカトンケイル
CHECK｜メガトンレイド

LV.63 妖獣●マンガド
CHECK｜パニックボイス

LV.64 夜魔●ジャヒー
CHECK｜魔法吸収

LV.64 天使●ケルプ
CHECK｜魔法反射　メギドラオン

LV.65 妖魔●ガネーシャ
CHECK｜マハガルダイン　ガル系反射

LV.65 堕天使●ペイモン
CHECK｜魔法反射　マハエイハ

LV.66 凶鳥●フレスベルグ
CHECK｜ザン系無効　マハジオダイン

LV.66 幽鬼●ミヤスドコロ
CHECK｜マハムド

LV.67 龍王●ウロボロス
CHECK｜メガトンレイド

LV.68 外道●グリーミーズ
CHECK｜ヘルズアイズ

LV.70 邪龍●ファヴニール
CHECK｜バイパースマッシュ

LV.71 堕天使●アドラメルク
CHECK｜魔法反射　デスティカ

LV.75 [illegible]●フェンリル
CHECK｜バインドボイス

御影遺跡



B1F

御影遺跡は異世界へ転送され、異界化学園のクリア後、入ることができるようになる。

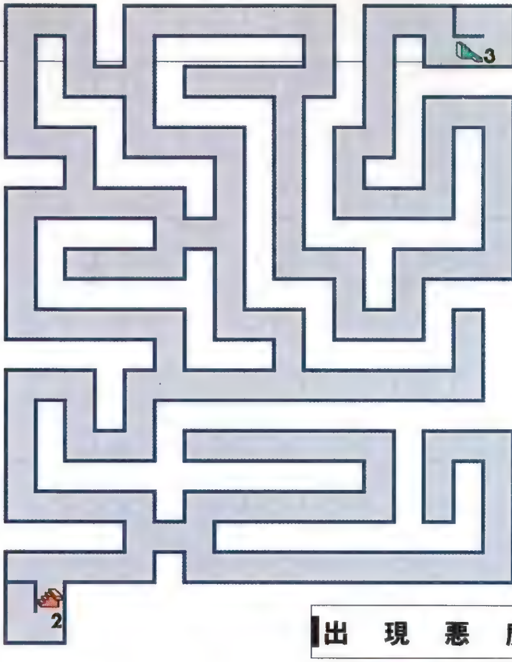
出現悪魔		B1
LV. 1	●屍鬼	●ゾンビさん
LV. 1	●外道	●スライム
LV. 2	●妖精	●ピクシー
LV. 2	●悪霊	●ポルターガイスト
LV. 3	●幽鬼	●ガキ
LV. 3	●屍鬼	●ゾンビくん
LV. 4	●地霊	●ノッカー
LV. 4	●屍鬼	●ゾンビちゃん
LV. 5	●悪霊	●クイックシルバー
LV. 5	●屍鬼	●ゾンビナース
LV. 6	●魔獣	●ケットシー
LV. 7	●夜魔	●ナハトコボルト
LV. 8	●妖精	●ジャックフロスト
LV. 8	●妖鬼	●イヒカ
LV. 8	●悪霊	●ゴースト
LV. 8	●外道	●ちんぴら
LV. 9	●堕天使	●ウコバク
LV. 9	●妖獣	●アーヴァンク
LV.10	●妖魔	●アガシオン
LV.10	●妖鳥	●バー



B2F

北部にある扉は、デヴァ・ユガ攻略後、開けられるようになる。

出現悪魔		B2
LV. 8	●妖精	●ジャックフロスト
LV. 8	●外道	●ちんぴら
LV.10	●妖魔	●アガシオン
LV.10	●妖鳥	●バー
LV.11	●地霊	●レプラホーン
LV.11	●屍鬼	●ゾンビコップ



デヴァ・ユガ以降、Ｂ２の扉が開くことで探索が可能となる。

出　現　悪　魔　B3

LV.30	龍王	ノズチ
LV.31	妖精	ポリスーン
LV.31	妖獣	ブラックウィドウ
LV.32	妖鬼	ピコリュス
LV.32	地霊	ドヴェルガー
LV.32	外道	アナトミー
LV.33	堕天使	エリゴール
LV.33	邪龍	フンババ
LV.34	夜魔	ヒノエンマ
LV.34	鬼女	アルケニー
LV.34	幽鬼	ヤカー
LV.34	悪霊	くちさけ
LV.35	妖魔	ジン
LV.35	邪鬼	オセロット
LV.35	屍鬼	ザップ
LV.36	天使	パワー
LV.36	凶鳥	ティシポネー
LV.37	魔獣	オルトロス
LV.37	妖鬼	ヤクシニー
LV.38	龍王	ナーガ
LV.39	妖鳥	ケライノー
LV.40	妖精	スミゾメ

LV.12	魔獣	カーシー
LV.12	幽鬼	フジムスメ
LV.13	夜魔	ナイトメア
LV.13	邪鬼	グレムリン
LV.14	天使	エンジェル
LV.14	凶鳥	モー・ショボー
LV.14	超人	シークレットサービス
LV.15	妖精	ジャックランタン
LV.15	邪龍	コカトライズ
LV.15	悪霊	ドリブラー
LV.15	外道	ヤクザ
LV.16	妖獣	ヌエ
LV.16	妖鬼	ハンニャ
LV.17	堕天使	ニスロク
LV.17	鬼女	ヨモツシコメ
LV.18	妖魔	ガンダルヴァ
LV.18	妖精	ルサールカ
LV.19	夜魔	リリム
LV.19	邪鬼	オーガ
LV.19	妖鳥	タクヒ
LV.19	悪霊	ブキミちゃん
LV.20	魔獣	ネコマタ
LV.20	地霊	コボルト
LV.21	天使	アークエンジェル
LV.21	幽鬼	エンク
LV.22	龍王	ヤトノカミ
LV.22	妖獣	キャス・パルク
LV.23	妖精	ダークエルフ
LV.23	邪龍	ワイバーン
LV.23	鬼女	セイレーン
LV.24	外道	こっくりさん
LV.25	凶鳥	メガイラ
LV.25	妖鬼	トケビ
LV.25	悪霊	はなこさん
LV.26	妖魔	ハオカー
LV.26	堕天使	マルファス
LV.26	屍鬼	テケテケ
LV.27	夜魔	パリカー
LV.27	邪鬼	サラシナヒメ
LV.28	妖鳥	オキュペテー
LV.28	幽鬼	キャリー
LV.29	天使	プリンシパリティ
LV.29	魔獣	ゲンクロウ
LV.29	[illegible]	イワテ
LV.30	[illegible]	ノズチ

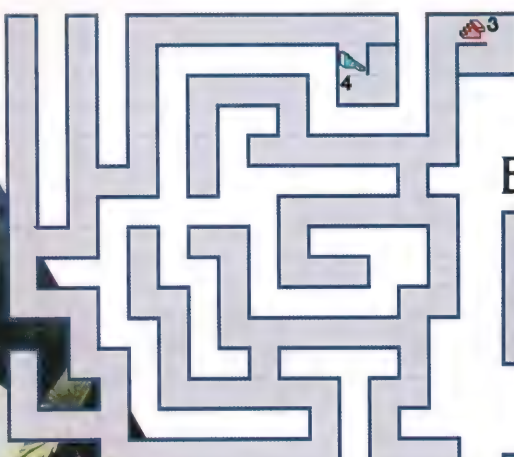
御影遺跡

出現悪魔 B4

LV	種族	悪魔
LV.40	妖精	スミゾメ
LV.41	堕天使	アラストール
LV.41	屍鬼	ゾンビペインター
LV.41	外道	ドッペルゲンガー
LV.42	夜魔	インキュバス
LV.42	邪鬼	ラクシャーサ
LV.43	妖魔	キューピット
LV.43	邪龍	キヨヒメ
LV.43	妖獣	スキュラ
LV.43	鬼女	サロメ
LV.44	天使	ヴァーチャー
LV.44	龍王	ミズチ
LV.44	妖鬼	ブルシキ
LV.45	地霊	カワンチャ
LV.45	悪霊	レギオン
LV.47	堕天使	ベリス
LV.47	妖鳥	アエロー
LV.47	幽鬼	ドゥルジ
LV.49	妖精	ティターニア
LV.50	龍王	オトヒメ
LV.50	外道	シャドウ

出現悪魔 B5

LV	種族	悪魔
LV.50	龍王	オトヒメ
LV.50	外道	シャドウ
LV.51	夜魔	サキュバス
LV.51	妖魔	テング
LV.51	邪龍	ムシュフシュ
LV.51	鬼女	ダーキニー
LV.52	天使	ドミニオン
LV.52	妖獣	カトブレパス
LV.52	妖鬼	ヤクシャ
LV.53	凶鳥	アレクト
LV.53	邪鬼	ギリメカラ
LV.54	魔獣	ドゥン
LV.54	地霊	ウベルリ
LV.54	幽鬼	ヴェータラ
LV.55	妖鳥	ルフ
LV.56	天使	バルバトス
LV.57	妖精	オベロン
LV.57	天使	ソロネ
LV.58	夜魔	トラソルテオトル
LV.58	邪龍	クロウ・クルーワッハ
LV.59	龍王	クエレブレ
LV.59	鬼女	ランダ
LV.60	妖魔	シウテクトリ



B4F

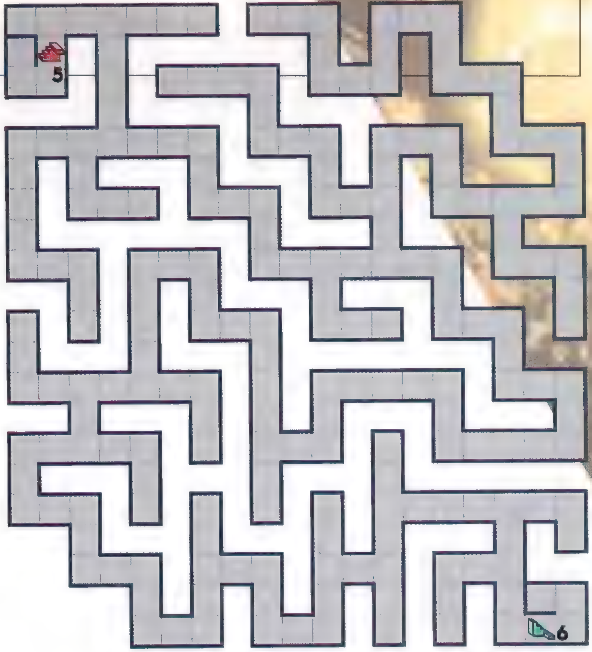
デヴァ・ユガ以降、Ｂ２の扉が開くことで探索が可能となる。

B5F

デヴァ・ユガ以降、Ｂ２の扉が開くことで探索が可能となる。



出現悪魔 B6
LV.59 ●鬼女●ランダ
LV.60 ●妖魔●シウテクトリ
LV.61 ●邪鬼●ヘカトンケイル
LV.63 ●妖獣●マンガド
LV.64 ●夜魔●ジャヒー
LV.64 ●天使●ケルブ
LV.65 ●妖魔●ガネーシャ
LV.65 ●堕天使●ペイモン
LV.66 ●凶鳥●フレスベルグ
LV.66 ●幽鬼●ミヤスドコロ
LV.67 ●龍王●ウロボロス
LV.68 ●外道●グリーミーズ
LV.70 ●邪龍●ファブニール



B6F

デヴァ・ユガ以降、B２の扉が開くことで探索が可能となる。

出現悪魔 B7
LV.59 ●鬼女●ランダ
LV.60 ●妖魔●シウテクトリ
LV.61 ●邪鬼●ヘカトンケイル
LV.63 ●妖獣●マンガド
LV.64 ●夜魔●ジャヒー
LV.64 ●天使●ケルブ
LV.65 ●妖魔●ガネーシャ
LV.65 ●堕天使●ペイモン
LV.66 ●凶鳥●フレスベルグ
LV.66 ●幽鬼●ミヤスドコロ
LV.67 ●龍王●ウロボロス
LV.68 ●外道●グリーミーズ
LV.70 ●邪龍●ファブニール
LV.71 ●堕天使●アドラメルク
LV.75 ●妖獣●フェンリル
LV.99 ●魔人●アリス



B7F

デヴァ・ユガ以降、B２の扉が開くことで探索が可能となる。

雪の女王篇



■鏡の破片収集について
雪の女王篇には12枚の鏡の破片が存在する。ヒュプノス・ネメシス・タナトスの塔の攻略は、この鏡の破片収集が中心となる。3つの塔を攻略し終えた段階で、収集した枚数に応じてストーリーが分岐するからだ。具体的には、破片を8枚以上集めた場合に雪の女王篇エンディングが確定し、7枚以下の場合に雪の女王アナザーエンディングが確定する。それぞれの塔で収集することのできる鏡の枚数は「鏡の破片リスト」を参照のこと。なお、リストの枚数を合計すると13枚になるが、これは「ネメシスの塔-1F-宝箱」にある1枚と「氷の城1F-学食-トロ」にある2枚の、どちらか一方のみを選択して入手することになるため、12枚を越えて入手することはない。

■塔の探索制限時間について
ヒュプノスとタナトスの塔の探索・攻略には、制限時間が設定されている。これは、3Dマップ画面が表示されている時にカウントされるものであり、戦闘中・イベント中・部屋の中などでは、実質的なカウントはほとんどないようなものだ。塔内探索可能な残り時間は、塔内にある時計で確認することができる。この時計の針が12時の方向を指した段階で、自動的にタイムアップとなり、ゲームオーバーとなる。また、シナリオで制限時間が解除され、タイムアップのないネメシスの塔でも、同様の時間カウントは行われる。

■雪の女王篇確定後のパーティ再編成について
シナリオ分岐前のパーティが解散し、雪の女王篇確定後にパーティを再編成することになる。この再編成時の各キャラクターのレベルおよびペルソナ降魔レベルは、自動的に主人公と同じものになる。従って、シナリオ分岐以前に主人公のレベルをできる限り上げておけば、結果的に高レベルキャラクターのパーティで雪の女王篇をスタートさせることができる。雪の女王篇突入後の戦闘が有利な展開となるかどうかは、それ以前の主人公のレベル次第ということだ。

氷の城

1F
■学園氷結イベント発生の後、パーティが中庭より校舎内へ入ると、3つの塔を攻略し終えるまで中庭の扉は閉ざされる。雪の女王篇の中心となるマップであり、状況に応じてメッセージや店の品揃えが変化する。ベルベットルームはパーティ編成完了後に開く。

氷の城 1F

1F

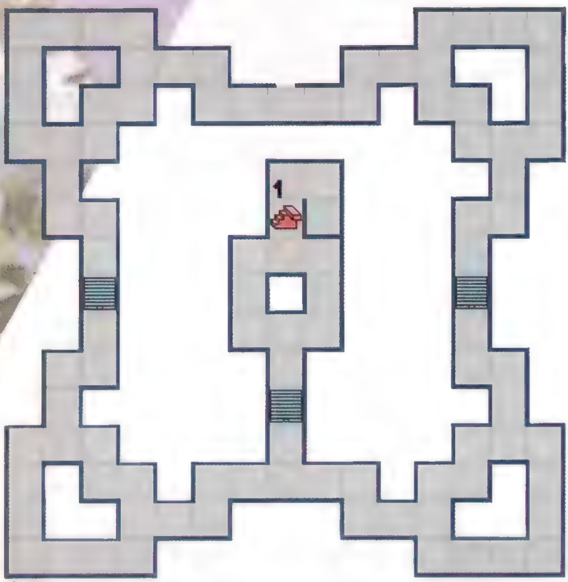


１Ｆ
■宝箱　せんこうだん
　　　メイルブレイカー
■氷の城１Ｆにある他のダンジョンへの入口は以下の通り。各扉は、パーティ編成後でなければ開かない。また、マップ南端の教室の扉は、ストーリー分岐後・雪の女王篇エンディングの流れでのみ開く。
　悪魔の山　　　：１－１にある扉
　ヒュプノスの塔：フェンシング部にある扉
　ネメシスの塔　：図書室にある扉
　タナトスの塔　：２－１にある扉
　氷の城２Ｆ　　：マップ南端の教室内の光球
■パーティ参加可能メンバーは、保健室の南条・図書室のエリー・学食のブラウン。南条かエリーのいずれかを仲間にした後、学食に入るとイベントが発生。イベント終了後、パーティが４名の場合、ブラウンを仲間にすることができる。

鏡の破片リスト

場所			枚数	獲得条件
ヒュプノスの塔	３Ｆ	ただしとたまき	１	反夢界で、ただしとたまきをつねっている
	３Ｆ	校長と教頭	１	反夢界で、校長と教頭をつねっている
	８Ｆ	ヒュプノス	１	ヒュプノス（ボス）を倒す
ネメシスの塔	１Ｆ	宝箱	１	なし
	ボス部屋	ネメシス	１	ネメシス（ボス）を倒す
氷の城１Ｆ	学食	横内くん（トロ）	２	ネメシスの塔クリア後、ネメシスの塔で横内と黒瓜を見捨てなかった場合のみ
タナトスの塔	６Ｆ	宝箱	１	なし
	７Ｆ	タナトス	１	タナトス（ボス）を倒す
タルタロス		矢部真理子	１	5000円で購入する
		宝箱	１	なし
		宝箱	１	なし
		宝箱	１	なし

ヒュプノスの塔



1F

1F
■中央柱の時計以外、特に見るべきものはない。

2F
■宝箱　レイヴァンフェザー
　　　　フレイムショール
　　　　マルドギール
　　　　メイルブレイカー

2F



3F

■南と北西の部屋にいるメッセンジャーは眠っている。北東の部屋の扉から入ることのできる反夢界では、彼らの眠りを覚ますことができる。この後、目覚めたメッセンジャーに話しかけることで、最大2枚の鏡の破片が手に入る。塔内のアガスティアでは、ゲームの中断しか行えないが、中断後にデータをコピーすることで実質的にはセーブと同じになる。

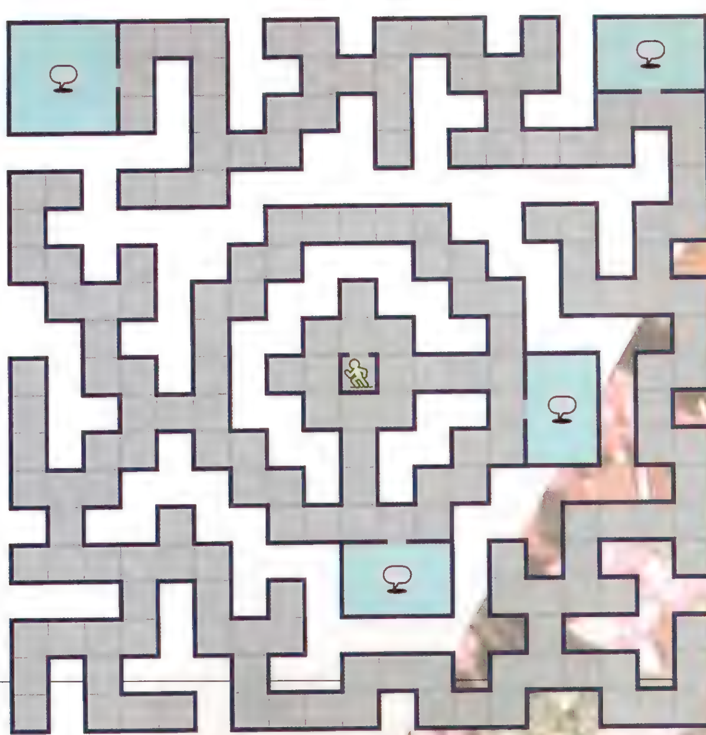
反夢界

■マップ中央が出入口となっている。中央南の部屋・北東の部屋にいるメッセンジャーのほほをつねることで、3Fで眠る同メッセンジャーが目覚める。これが鏡の破片を入手するための準備。北西の部屋を訪れることで、最上階でのヒュプノスとの戦闘が楽になる。



3F

反夢界



ヒュプノスの塔

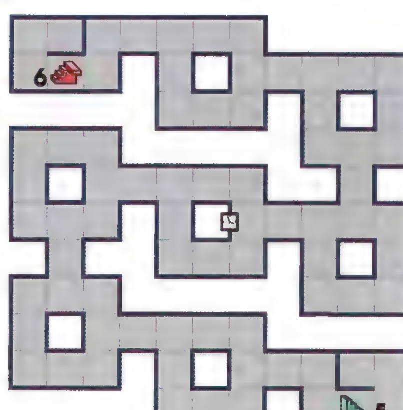


4F

5F

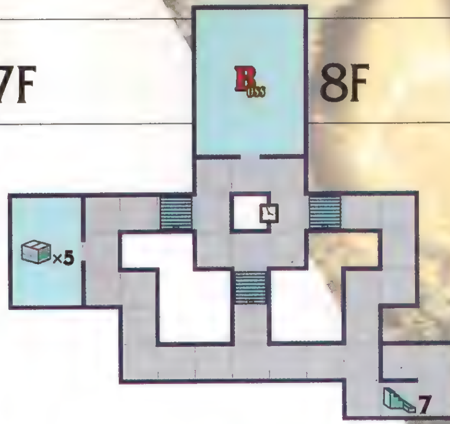


8Ｆ
■宝箱　ソニックブレード
チャクラム
ストライクテイル
アメジスト
ませき×５



6F





■対ヒュプノス戦　想定パーティLV：～21
LV:38　HP:1140　STR:29　VIT:30　TEC:21　AGI:32　LUK:29
MAT:78　MDF:83
所持魔法：ドルミナー・クイッカ・せいげきは・どとうのれんだ・あんこくのねむり
■せいげきは・あんこくのねむりという複数対象攻撃の対策として、全体回復魔法を用意しておきたい。火炎・疾風・電撃・衝撃系攻撃は吸収されるため、刀剣・技・突撃系を中心に攻撃したい。タルカジャを併用できれば、より有利に戦うことができる。推奨ペルソナは、軍神トリグラフ・大天使ファレグなど。また、別の塔を先に攻略し、想定LV以上のパーティであれば、タルカジャを持つ大天使アズラエルなどを使ってみたい。



物理系の攻撃に弱いヒュプノスだが、銃砲攻撃には耐性を持っていることに注意したい。

出現悪魔
ヒュプノスの塔

LV.8 ●外道●ちんぴら	CHECK｜みちづれ
LV.9 ●堕天使●ウコバク	CHECK｜アギ系吸収
LV.9 ●妖獣●アーヴァンク	CHECK｜まひひっかき
LV.10●妖魔●アガシオン	CHECK｜アギ系反射
LV.10●妖鳥●バー	CHECK｜ガル系無効
LV.11●地霊●レプラホーン	CHECK｜マグ系吸収
LV.11●屍鬼●ゾンビコップ	CHECK｜ガン無効
LV.12●魔獣●カーシー	CHECK｜まひばり
LV.12●幽鬼●フジムスメ	CHECK｜ガン反射
LV.13●夜魔●ナイトメア	CHECK｜魔法吸収
LV.13●邪鬼●グレムリン	CHECK｜あいのむち
LV.14●天使●エンジェル	CHECK｜魔法無効
LV.14●凶鳥●モーショボー	CHECK｜ザン系無効　バイナルストライク
LV.15●妖精●ジャックランタン	CHECK｜アギ系反射
LV.15●邪龍●コカトライズ	CHECK｜ガル系吸収
LV.15●悪霊●ドリブラー	CHECK｜物理攻撃あまり効かず
LV.15●外道●ヤクザ	CHECK｜テリブルアイズ
LV.16●妖獣●ヌエ	CHECK｜まひばり
LV.16●妖鬼●ハンニャ	CHECK｜パニックボイスハンマ
LV.17●堕天使●ニスロク	CHECK｜魔法無効
LV.17●鬼女●ヨモツシコメ	CHECK｜フレイ・メギド系反射　デスタッチ
LV.18●妖魔●ガンダルヴァ	CHECK｜ジオ系吸収
LV.18●妖精●ルサールカ	CHECK｜ブテ系反射　マハブフーラ
LV.19●夜魔●リリム	CHECK｜ムド　マリンカリン
LV.19●妖鳥●タクヒ	CHECK｜ガル系無効
LV.19●邪鬼●オーガ	CHECK｜ごくらくおとし
LV.19●悪霊●ブキミちゃん	CHECK｜マハムド　じばく
LV.20●魔獣●ネコマタ	CHECK｜キャンディボイス
LV.20●地霊●コボルト	CHECK｜マグ系吸収ごくらくおうじょうは

※上記以外にレベル1～7の悪魔も出現。種類は警察署クリア前の2Dマップ出現悪魔と同様（P40参照）。

ネメシスの塔





1Ｆ

■**宝箱**　鏡の破片

■入口直後の部屋で、塔探索の時間制限が解除されるイベントが発生する。南西の部屋の宝箱で鏡の破片を１枚入手できるが、鏡の破片を全て集めるためには、この宝箱を無視すること。この宝箱へは、３階の拷問部屋から下りてくることになる。こちらのルートへ来た場合、再度拷問部屋を経由して、上階を目指すことになる。

2Ｆ

■北・南東のブロックは１階の宝箱部屋ルートの場合のみ通行する。

3Ｆ

■拷問部屋ではルート選択イベントが発生する。鏡の入手枚数は１Ｆの宝箱部屋に入った段階で決定されるため、拷問部屋でどちらの扉から出ても影響はないが、上階を目指すなら北側の扉から北西の階段へ向かうこと。１Ｆの宝箱部屋へは南側の扉から南西の階段に。



2F

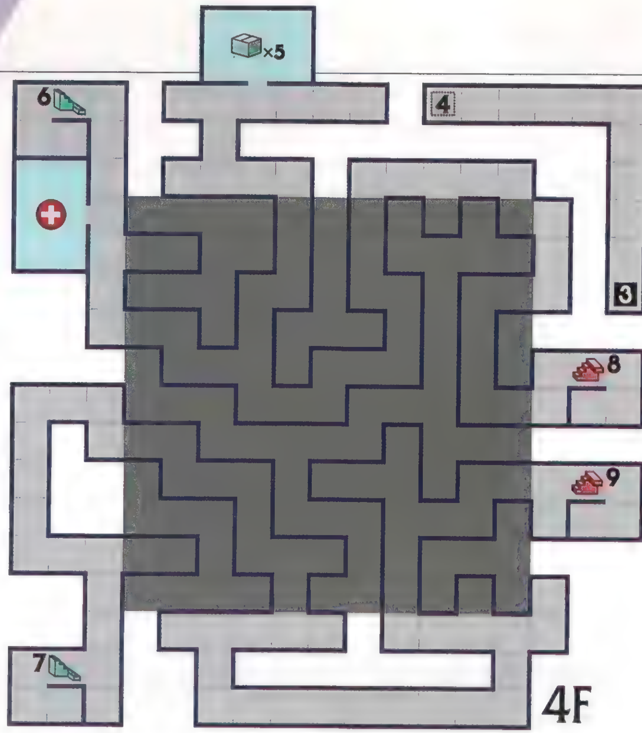
3F



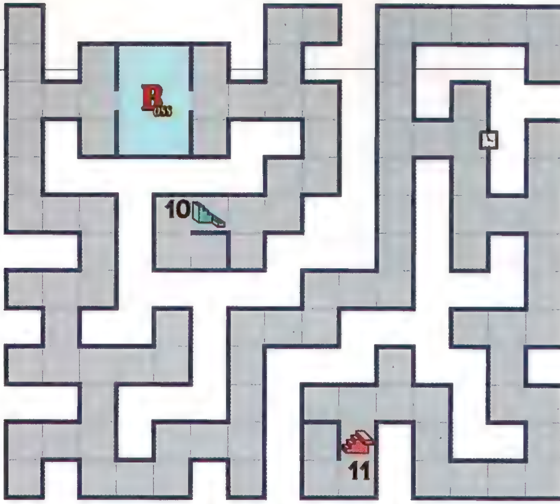
ネメシスの塔

4Ｆ
■宝箱　罠（ダメージ）
　　　　ズフタフランス
　　　　ふうまのわきざし
　　　　クィーンビュート
　　　　ジャストドゥイット
■南ブロック・北東通路は、１階の宝箱部屋へ向かうためのルート。

5Ｆ
■東の階段９から北のピットまでの西ブロックは、１Ｆの宝箱へ向かう専用ルート。中央付近の小部屋は、最短時間で訪れた場合、ネメシスとの戦闘が発生し、より上階へは侵入できなくなる。６Ｆ以上を探索したいのであれば、１Ｆの宝箱部屋に入らずに、塔の探索やレベル上げで時間をつぶすこと。ただし、ボス戦の部屋が上階になればなる程、ネメシスは３段階まで強くなるので注意。ここでは、弱ネメシスとの戦闘となる。１Ｆの鏡の破片を無視した場合、塔の攻略後に、学食でトロから２枚の鏡の破片を入手できる。忘れずに受け取るように。



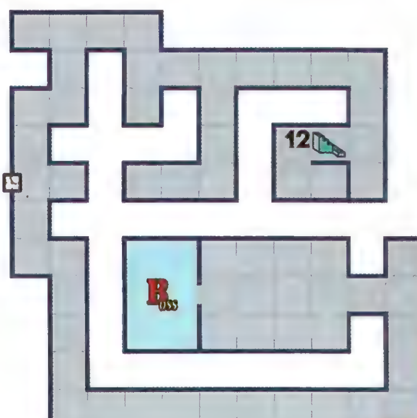




6F



7F



8F

6 F

■北西の部屋では、強ネメシスとの戦闘が発生する場合がある。

7 F

■宝箱　ルナブレード　ソルブレード
　　　　ツインバード　ブレザン

8 F

■中央部屋のボス部屋では、最強ネメシスとの戦闘になる。

ネメシスの塔



パラメータ的に３段階に強さが変わるが、攻撃・弱点は変化せず、戦略的に変更はない。

■対ネメシス戦　想定パーティＬＶ：～29
LV:31　HP:2230　STR:36　VIT:36　TEC:20　AGI:12　LUK:16
MAT:84　MDF:84
所持魔法：マハジオダイン・デカバー・タルンダ・りゅうがせんかい・ペトラアイズ・リベンジリーク

■注意すべきは、マハジオダインとペトラアイズ。ペトラディを持つ唯一のペルソナ・ウルズが想定レベル以上であるため、ペトラアイズ対策として、ディストーンを用意しておくこと。りゅうがせんかい・マハジオダインと複数対象攻撃を行ってくるので、全体回復魔法が欲しいところ。しかし、想定レベル内でメディラマを持つファレグは、マハジオダインを無効化できても、りゅうがせんかいには弱い。そのため、電撃に強く、りゅうがせんかいを弱点としないペルソナ・サティーのディアラマを利用するという手もある。タルンダをかけてくることを考えると、タルカジャ＋物理攻撃よりも、火炎・氷結・疾風・地震系の魔法攻撃を基本戦略と考えたい。推奨ペルソナは、妖魔ヤヌス・聖獣アンヴァル・女神サティー・大天使ファレグなど。特にヤヌスは、マハジオダインを無効化し、地震・疾風系魔法を持っているので重宝するだろう。

出現悪魔
ネメシスの塔

LV.20 ●[illegible]●コボルト
CHECK｜ マグ系吸収　ごくらくおうじょうは

LV.21 ●天使●アークエンジェル
CHECK｜ 魔法無効

LV.21 ●幽鬼●エンク
CHECK｜ ガン反射

LV.22 ●龍王●ヤトノカミ
CHECK｜ 物理攻撃効果低い

LV.22 ●妖獣●キャス・パルク
CHECK｜ キャンデイボイス

LV.23 ●妖精●ダークエルフ
CHECK｜ ガル系反射

LV.23 ●邪龍●ワイバーン
CHECK｜ ガル系吸収

LV.23 ●鬼女●セイレーン
CHECK｜ キャンディボイス

LV.24 ●外道●こっくりさん
CHECK｜ ドラムロールパンチ

LV.25 ●凶鳥●メガイラ
CHECK｜ ガル系吸収

LV.25 ●妖鬼●トケビ
CHECK｜ まひばり

LV.25 ●悪霊●はなこさん
CHECK｜ マハエイハ

LV.26 ●妖魔●ハオカー
CHECK｜ ブフ系反射

LV.26 ●堕天使●マルファス
CHECK｜ 魔法無効　マリンカリン

LV.26 ●屍鬼●テケテケ
CHECK｜ ガン無効

LV.27 ●夜魔●パリカー
CHECK｜ 魔法吸収　プリンパ

LV.27 ●邪鬼●サラシナヒメ
CHECK｜ アギ系反射

LV.28 ●妖鳥●オキュペテー
CHECK｜ ガル系反射　デスクロー

LV.28 ●幽鬼●キャリー
CHECK｜ ガン反射

LV.29 ●天使●プリンシパリティ
CHECK｜ 魔法無効　さんらいげき

LV.29 ●魔獣●ゲンクロウ
CHECK｜ マカラカーン

LV.29 ●鬼女●イワテ
CHECK｜ メギド

LV.30 ●龍王●ノズチ
CHECK｜ マグ系吸収

LV.31 ●妖精●ポリスーン
CHECK｜ マグ系反射　マハマグナス

LV.31 ●妖獣●ブラックウィドウ
CHECK｜ 突撃無効　あついくちづけ

LV.32 ●妖鬼●ピコリュス
CHECK｜ しちしきれんごくは　攻撃力高い

LV.32 ●地霊●ドウェルガー
CHECK｜ マグ系吸収てんきょうちばくだん

LV.32 ●外道●アナトミー
CHECK｜ あんぱそうひそう

タナトスの塔

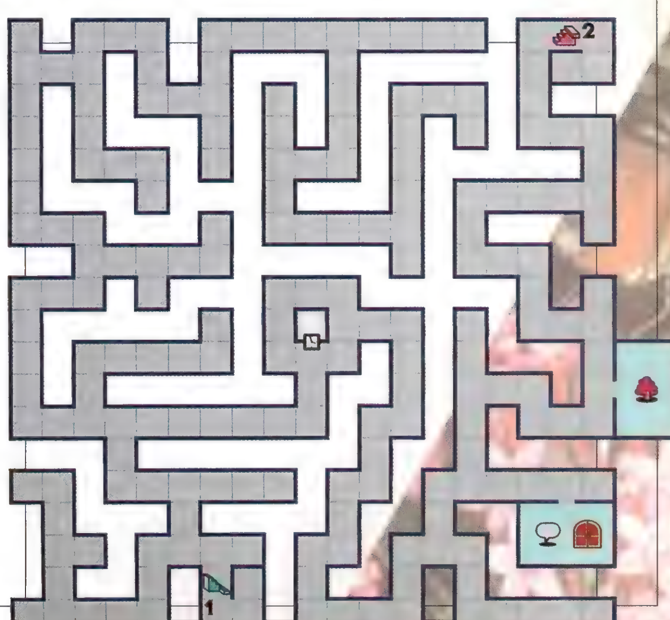
１Ｆ
■入口付近の部屋では、奥に進むために左右いずれかのろうそくを消さなければならない。扉に向かって右のろうそくを消した場合は、ゆきののペルソナがタルタロスに封印され、左のろうそくを消した場合は、主人公のペルソナがタルタロスに封印される。ペルソナが封印されたキャラクターは、ペルソナの発動ができないばかりか、魔法防御力がなくなり、悪魔の魔法攻撃に極端に弱くなる。ネメシスの塔内で、戦闘中にＨＰが０になったキャラクターのペルソナは、例外なくタルタロスに封印されてしまう。その場合は、タルタロスまでペルソナを取り戻しに行かなければならない。

２Ｆ
■南東の部屋にある扉からは、ペルソナが封印されているタルタロスへ入ることができる。

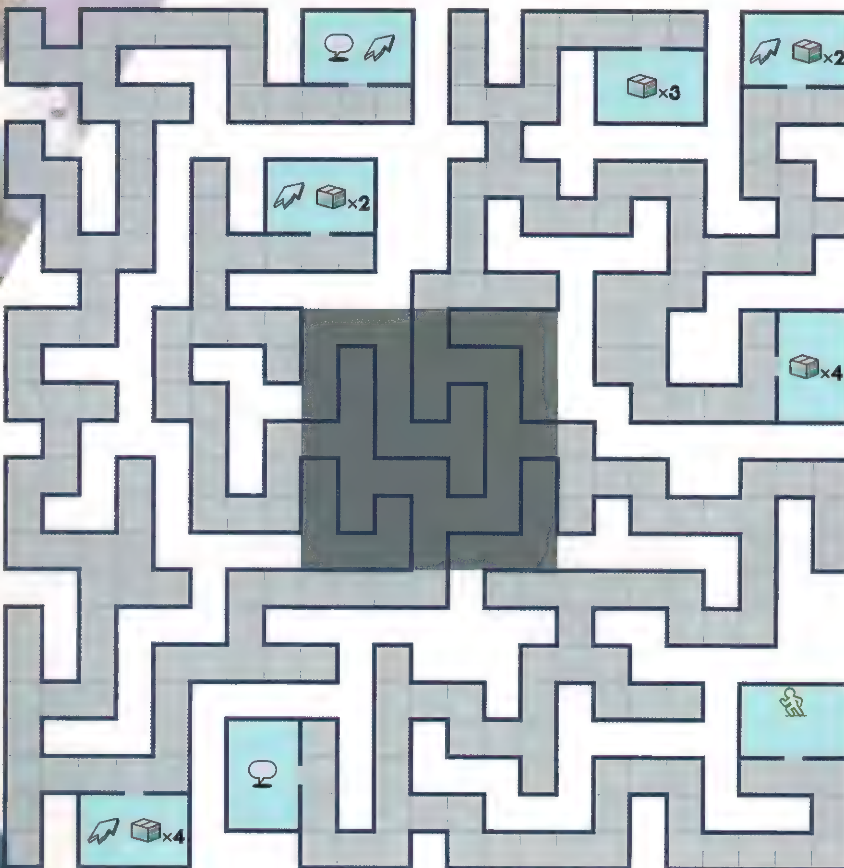


1F

2F



タナトスの塔



タルタロス



タルタロス

■宝箱　ソーマ×２　キンモウキュウビノムチ　ませき×５
ホワイトタブレット　ブラックタブレット
ディスパライズ　ディストーン×３　ディスシック×３
ルナブレード　ブルータブレット　すいてんぐうのおふだ
罠（ポイズン）　罠（ダメージ）×３
鏡の破片×４（１つは真理子から購入）

■中央南のメッセンジャーのいる部屋で、封印されたペルソナを取り戻すことができる。中央北の部屋では、メッセンジャーより鏡の破片を購入できる。12枚集めたいのであれば、メッセンジャーの申し出はすなおに受けておくべきだろう。



3F

4F



タナトスの塔





4 F
■宝箱　罠（ポイズン）
　　　　マジカルガード×5
　　　　ブルバダガー
　　　　ふうまのすず×3
　　　　おにぐるま
　　　　ロンギヌス

5 F
■宝箱　フィジカルガード×5
　　　　メタルカード
　　　　アンスウェラー
　　　　ほうぎょく×3

6 F
■宝箱　鏡の破片
　　　　罠（ペルソナ封印）

■北西の部屋では、２つの宝箱のどちらかを選択するイベントが発生。部屋へ入ってきた扉から見て、左の箱には鏡の破片が入っているが、右の箱を開けた場合はアヤセのペルソナがタルタロスに封印される。更に、この宝箱は片方だけしか開けられないため、罠の箱を開けてしまうと鏡の破片を手に入れることができなくなる。ここでは必ず左の箱を開けるように。また、箱を無視して進むこともできる。





7F

■対タナトス戦　想定パーティＬＶ：～40
LV:64　HP:4500　STR:43　VIT:55　TEC:41　AGI:29　LUK:51
MAT:147　MDF:150　所持魔法：スランパ・デカバー・デサンガ・デスティカ・ヘルズアイズ・やみのしんぱん
■触手には、火炎・氷結・疾風・地震を弱点とし電撃・核熱・衝撃・重力を吸収するタイプ１と、弱点が逆のタイプ２がある。本体は、核熱・火炎・技・突撃・銃砲攻撃を弱点とし、降魔系を吸収する。火炎全体魔法で触手１を倒した後、核熱魔法で攻撃するといい。推奨ペルソナは、霊鳥ヴィゾフニル・地母神ブリジット・魔神マルドゥーク。マジカルガードを併用するなら、メギドラを覚えた龍神イルルヤンカシュも役に立つ。



前衛の左右・後衛の真中がタイプ１。前衛の触手を倒せば、銃で本体を狙える。

出現悪魔
タナトスの塔

LV.32●外道●アナトミー
CHECK｜あんばそうひそう

LV.33●堕天使●エリゴール
CHECK｜魔法無効　りゅうがせんかい

LV.33●邪龍●フンババ
CHECK｜ブフ系吸収

LV.34●夜魔●ヒノエンマ
CHECK｜魔法吸収

LV.34●鬼女●アルケニー
CHECK｜グライ系反射

LV.34●幽鬼●ヤカー
CHECK｜ガン反射

LV.34●悪霊●くちさけ
CHECK｜マハムド

LV.35●妖魔●ジン
CHECK｜アギ系反射　マハラギオン

LV.35●邪鬼●オセロット
CHECK｜アギ系反射　パララアイズ

LV.35●屍鬼●ザップ
CHECK｜ガン攻撃無効　ごくらくおうじょうは

LV.36●天使●パワー
CHECK｜魔法無効

LV.36●凶鳥●ティシポネー
CHECK｜ガル系吸収

LV.37●魔獣●オルトロス
CHECK｜バインドボイス

LV.37●妖鬼●ヤクシニー
CHECK｜セクシーダンス　ろうがてんちゅうぎり

LV.38●龍王●ナーガ
CHECK｜てんのせんぷう

LV.39●妖鳥●ケライノー
CHECK｜ガル系反射

LV.40●妖精●スミゾメ
CHECK｜ブフ系反射　セクシーダンス

LV.41●堕天使●アラストール
CHECK｜魔法吸収　ヘルズアイズ

LV.41●屍鬼●ゾンビペインター
CHECK｜ガン攻撃無効　みちづれ

LV.41●外道●ドッペルゲンガー
CHECK｜直接攻撃吸収

LV.42●夜魔●インキュバス
CHECK｜魔法吸収　セクシーダンス

LV.42●邪鬼●ラクシャーサ
CHECK｜ガル系反射　せつなさみだれうち

LV.43●邪龍●キヨヒメ
CHECK｜アギ系吸収　キャンディボイス

LV.43●妖魔●キューピッド
CHECK｜魔法防御高い　マリンカリン

LV.43●妖獣●スキュラ
CHECK｜めっさっちゅうせん

LV.43●鬼女●サロメ
CHECK｜ジオ系反射　セクシーダンス

LV.44●天使●ヴァーチャー
CHECK｜魔法無効

LV.44●龍王●ミズチ
CHECK｜ブフ系吸収

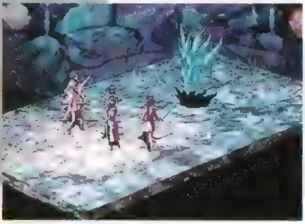
LV.44●妖鳥●プルシキ
CHECK｜しゅうらいげき

ルート別アンブロシア獲得数

	1	個数	2	個数	3	個数
ルート1	ヒュプノス	0	ネメシス	1	タナトス	1
ルート2	ヒュプノス	0	タナトス	2	ネメシス	1
ルート3	ネメシス	2	ヒュプノス	0	タナトス	1
ルート4	ネメシス	2	タナトス	1	ヒュプノス	1
ルート5	タナトス	3	ヒュプノス	1	ネメシス	1
ルート6	タナトス	3	ネメシス	1	ヒュプノス	1

交換できる封神具

主人公	ロゼッタのせきひ
南条	べっこうぶちのめがね
ブラウン	ヴィクトリアルーン
エリー	さばきのけいやくしょ
アヤセ	しかのはくせい
ゆきの	バッファロービーツ



鏡の破片8枚以上で、冴子先生の身体から仮面が外れ、巨大化し襲いかかってくる。



アンブロシア1個と封神具1個の物々交換。右上の封神具リストを参考にすること。

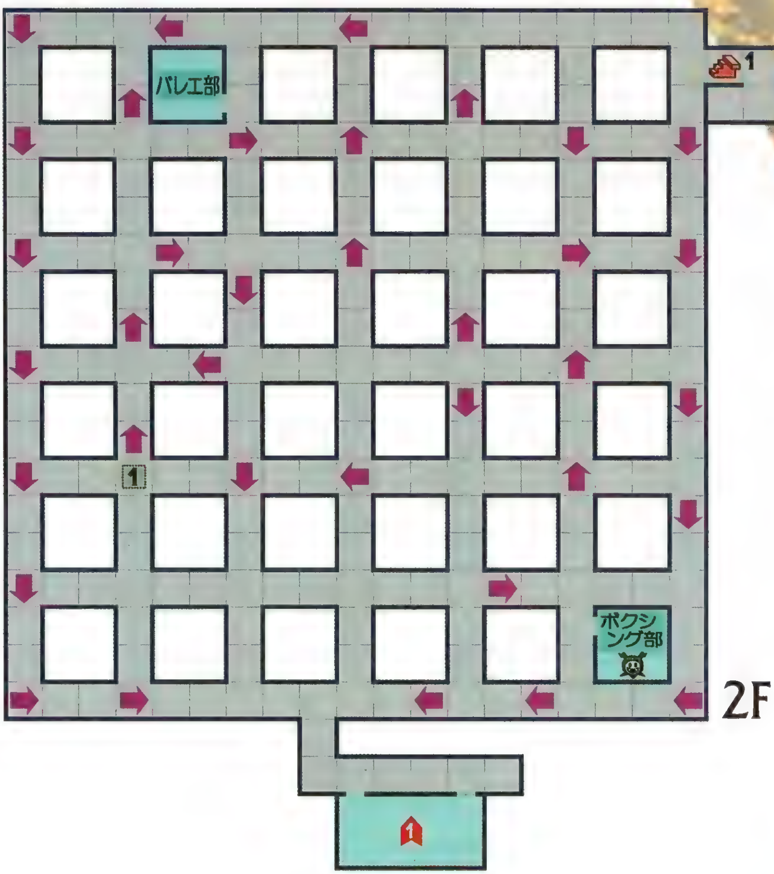
■3つの塔攻略後、以下の戦闘が中庭で発生する。対戦相手は、収集した鏡の枚数により自動的に決定される。戦闘後、氷の城1階・南の閉ざされた教室の扉が開き、上階の探索が可能となる。

■対レディマスカレード戦　想定パーティＬＶ：～４３
LV:67　HP:7780　STR:51　VIT:60　TEC:38　AGI:40　LUK:39　MAT:165　MDF:180　所持魔法：マハブフダイン・マハグラダイン・タルカジャ・パララアイズ・かいてんげき・ディレンジボイス。
■吸収される氷結・重力系魔法を避け、マカカジャ＋衝撃・疾風・電撃・核熱系魔法で攻撃すること。推奨ペルソナは、幻魔ヘルモーズ・女神ハトホル・鬼神タケミカズチ・民霊テンジクトクベイなど。ペルソナ戦となるため、ＳＰ回復アイテムを用意しておくこと。

■対レディスノー戦　想定パーティＬＶ：～４３
雪の女王編アナザーエンディングのラストバトル。ブフダイン・アイスブレス・ウゲツサイハ・アブソルートゼロなどを2回連続で行なってくる。氷結系に強いペルソナが必須。推奨ペルソナは、大天使アズラエル・幻魔ウルヴァシー・鬼神オーマ・霊鳥ヤタガラスなど。火炎・核熱・突撃・電撃系魔法が効果的。マジカルガードを用意。

■アンブロシア入手メソッド
3つの塔の攻略中に入手できるアンブロシアは、氷の城3階で「最強封神具」と交換することができるアイテム。以下は、そのアンブロシアを最大数（5個）集めるための具体的な方法である。
目的） アンブロシア最大数（5個）入手
手段） タナトスの塔を最初に攻略する
必要） 1：高レベル(20程度) 2：高性能装備 3：潤沢なアイテム
方法1） 氷結学園内で再合流するキャラクターのレベルやペルソナ降魔レベルは、主人公と同じものになる。病院後、主人公にのみ攻撃させ、他のメンバーのペルソナを無意味に使い続けると、経験値が主人公に集中しつつ全員のペルソナが育つ。神社でパーティを少人数化すれば、主人公の獲得経験値が大きくなる。ペルソナカードを大量に集め、南条・エリーと再合流した後、高レベルのペルソナを生成。回復用にはアメノウズメ（ピクシー＋ケットシー）を。
方法2） 条件2と3は豊富な資金で実現する。そのためには、ギャンブルだ。カジノで金をコインに替え、コインをアイテムに替え、商店でアイテムを金に戻す。ジョイ通りの景品は実際に装備しても良い。回復アイテムも購入しつつ、塔内での買い替え資金も確保。
手順） 新月手前でタナトスの塔へ突入。右のロウソクを消し、ゆきののペルソナを封印。会話によって全ての戦闘を回避。ペルソナを奪還し、装備を買い替える。パーティの所持魔法に弱い悪魔とのみ戦闘。エリゴール・パワー・ヒノエンマなどには銃砲攻撃が効果的。次第に、タナトス攻略に耐えうるパーティに成長する。

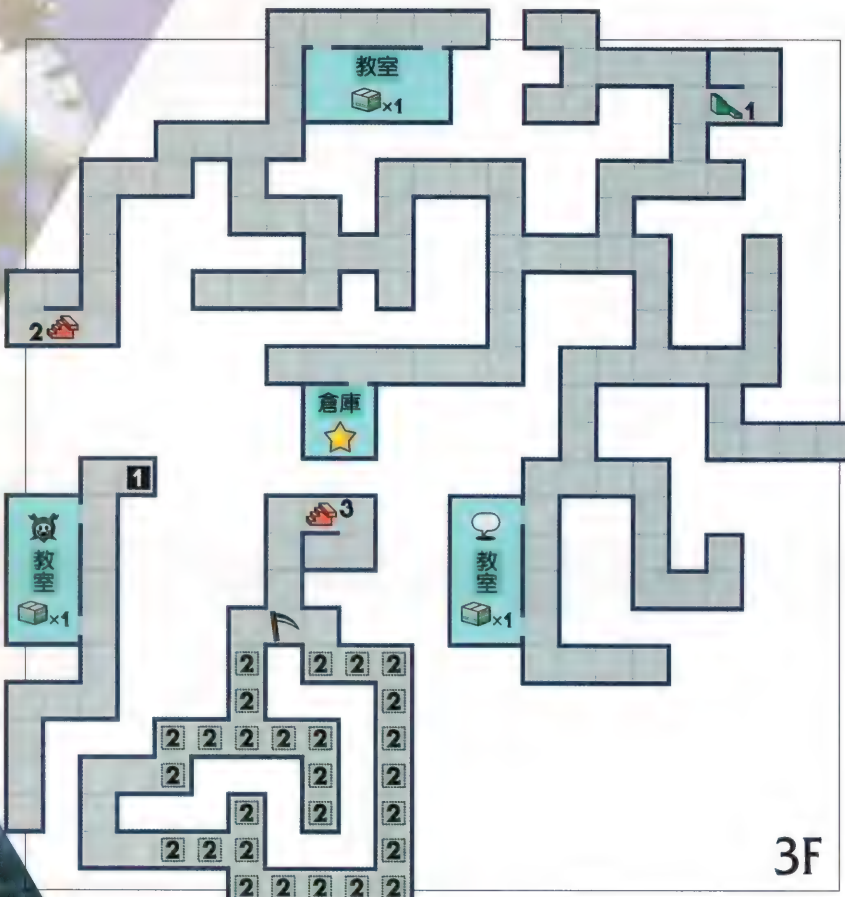
氷の城 2F～



2 F

■南の部屋にある光球で、氷の城 1 階と行き来することができる。
特に重要なメッセージはない。

氷の城



3 F

■宝箱　クリムゾンタブレット　マーズ133
　　　　アレキサンドライト

■隠しアイテム　シュピーゲルマスク　シュピーゲルメイル
　　　　　　　　シュピーゲルバイン　シュピーゲルブレード

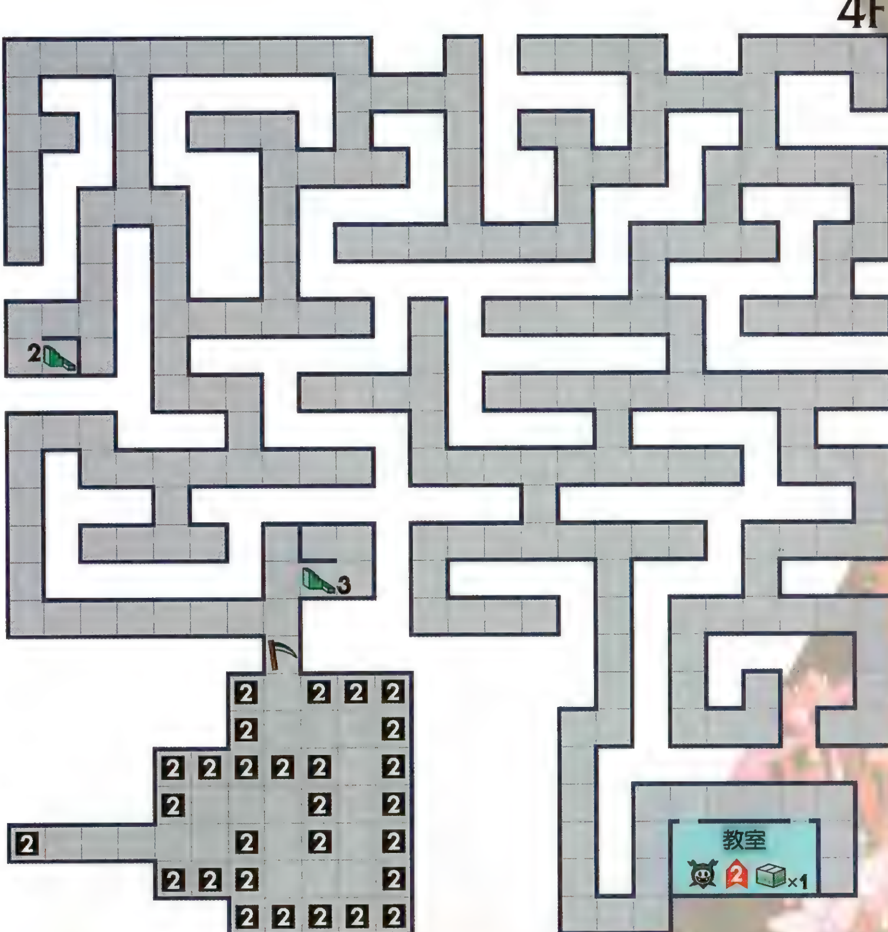
■鏡の破片を12枚集めた場合は、中央の倉庫にて隠しアイテムの入手が可能。凍り付いた女生徒の目の前の場所を調べると、アイテムの隠し場所を書いたメモを読むことができる。その後、跳び箱そばの用具入れの中を調べればいい。ブラウンがパーティにいる場合にのみ、彼からメモの存在が指摘される。南西の部屋では、アンブロシアと「最強封神具」の交換が行える。ここへは4階よりピットで来ることになる。



4Ｆ

■宝箱　こうまじゅう

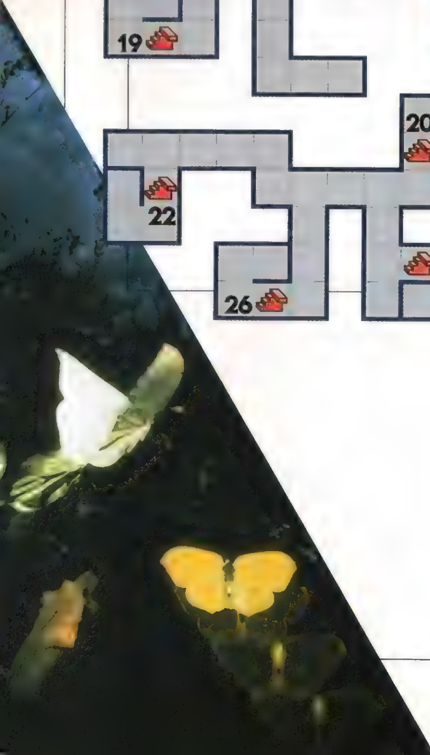
■アンブロシアと「最強封神具」の交換を行うならば、南西端のピットで3階へ。上階を目指すならば、南東の教室にいるヒーホー君に話しかけ、5階にワープさせてもらえばいい。



氷の城



5F



5 F
■宝箱　しせんちゅう　ミリオネアボム×2
　　　ジャスティスコイン　ソーマ×2
■東のメッセンジャーのいる教室へは、南東の教室→階段24→6階・階段18で下りてくればたどり着く。北東のメッセンジャーのいる教室へは、南東の教室→階段24→6階・階段13→5階・階段8→6階・階段6で下りてくればたどり着く。それ以外に、重要なメッセージは特にない。2つのメッセンジャー部屋に向かうのでなければ、階段23で6階へ。以降6・7・8階でのルート解説は、全てこの南東の教室を起点としている。

6 F

■メッセンジャーのいる生徒会室へは、 5階・階段23→6階・階段43→7階・階段62→8階・階段57→7階・階段66→8階・階段65→7階・階段44→6階・階段25→5階・階段22→6階・階段42→7階・階段40→6階・階段33→7階・階段53→8階・階段51→7階・階段39で下りてくればたどり着く。



4階と5階の間は、徒歩で行き来できない。ヒーホー君に頼んで運んでもらおう。

6F



氷の城



7 F

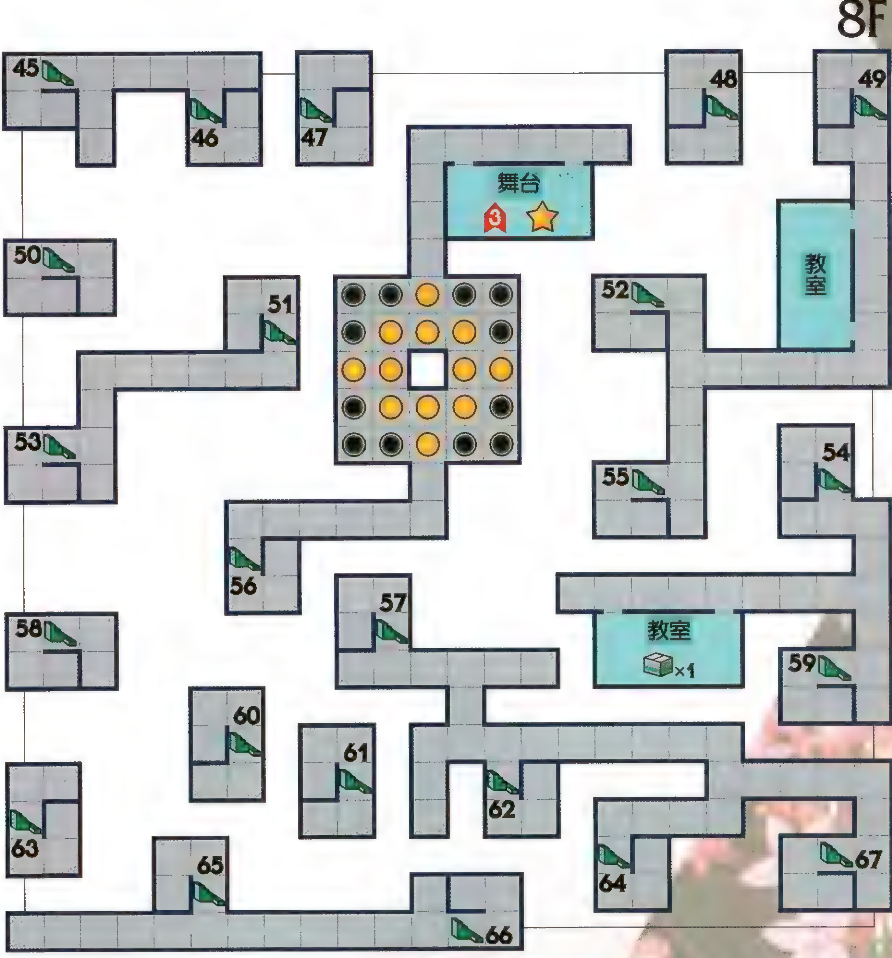
■宝箱　こんりゅうまる

■メッセンジャーのいる教室へは、5階・階段24→6階・階段13→5階・階段8→6階・階段29で上ってくればたどり着く。

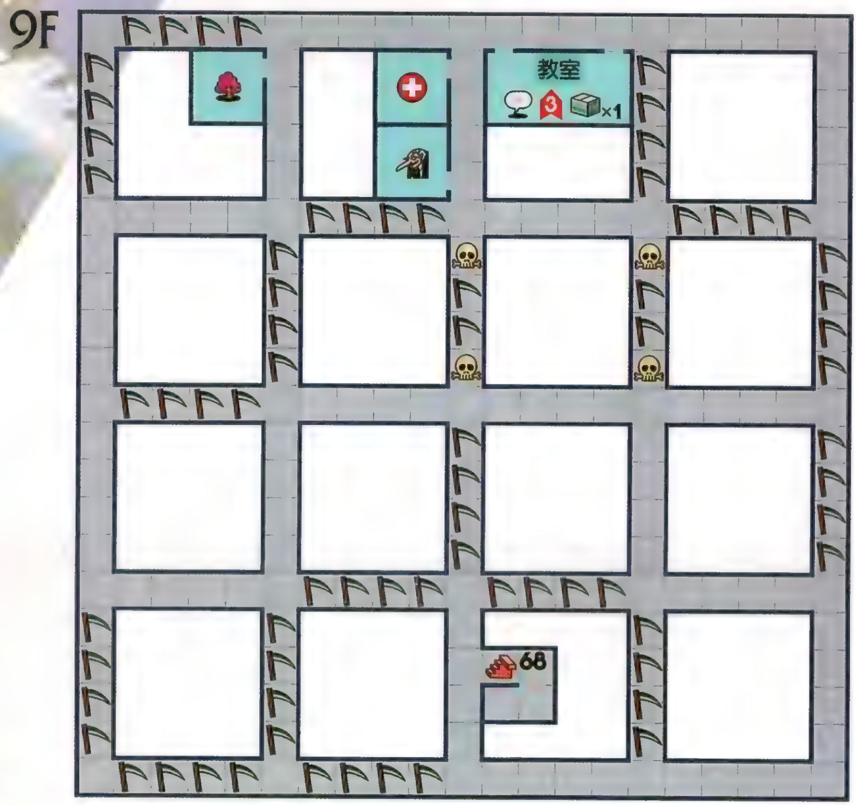
8Ｆ

■宝箱　せきじゅのつるぎ　あまたのかね

■メッセンジャーのいる舞台へは、５階・階段23→６階・階段43→７階・階段62→８階・階段57→７階・階段66→８階・階段65→７階・階段44→６階・階段25→５階・階段22→６階・階段42→７階・階段40→６階・階段33→７階・階段53→８階・階段51、とここまでは６階の生徒会室までのルートと同じ。８階・階段51→７階・階段34→６階・階段12→５階・階段14→６階・階段36→７階・階段56で上ってくる。広間奥の通路にはターンテーブルがあるが、広間の床ランプを天井のランプに合わせて点灯すれば、先に進むことができるようになる。９階へは、舞台で発生するイベントで移動。以降は、舞台から移動できるようになる。



氷の城



9 F
■宝箱　ドラゴンスケイル
■北の教室にいるメッセンジャーに話しかけると、8階・4階・1階のうち、任意のフロアへワープしてもらうことができる。ただし、それらは片道ワープでしかなく、再び9階へ戻るには、正規のルートを歩いてこなければならない。

10F

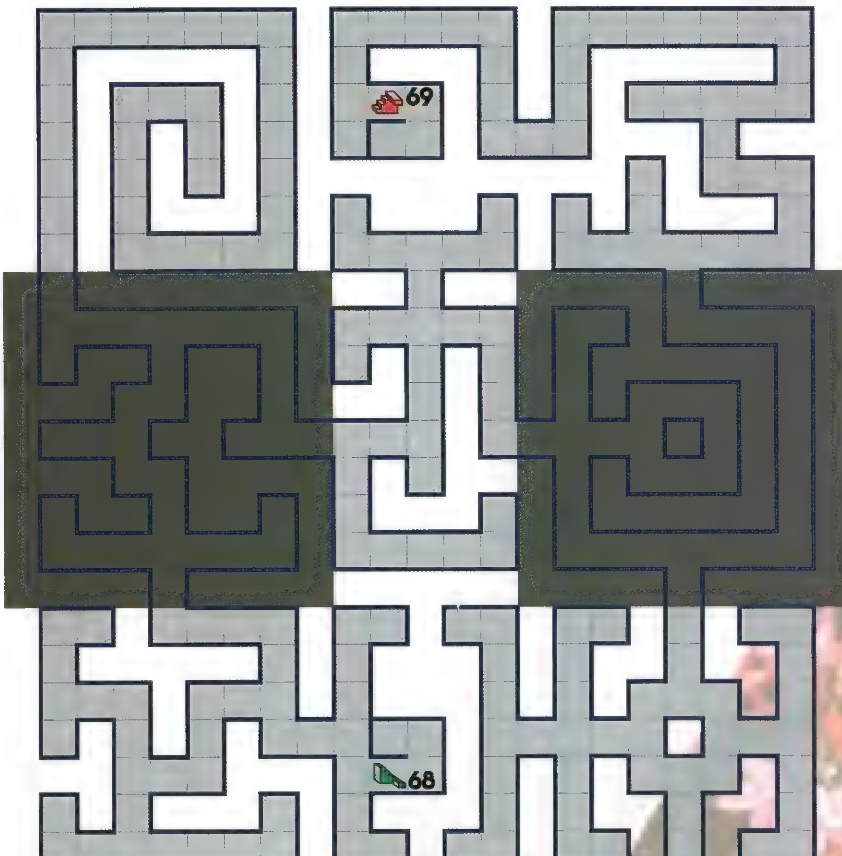
■北の階段から、東西のダークゾーンを抜け、南の階段で11階へ。

11F

■**対アシュラ女王戦**　想定パーティＬＶ：～５０

マハラギダイン・マハブフダイン・マハザンダイン・マハジオダイン・ラクカジャ・デカジャ・シシリッカ・ブフダイン・なげきのシンフォニーなど、様々な魔法を操るアシュラ女王は、弱点の異なる３つのモードを切り換えつつ襲ってくる。モード１の弱点は、技・突撃・刀剣攻撃。モード２の弱点は、奇跡系魔法。モード３の弱点は、火炎・氷結・疾風・地震・電撃・衝撃・重力・降魔・銃砲攻撃。モードの見分け方は、女王の顔を注意深く観察すればわかる筈。ただし、２回連続行動できる女王は、ターン中でもモードチェンジを行うため、弱点を狙うのは難しい。それ故、どのモードでもダメージを与えられるように、タルカジャ＋技・突撃・銃砲攻撃を基本戦略と考えたい。推奨ペルソナには、女神テンセンニャンニャン・大

10F



氷の城

11F



天使アズラエル・鬼神タケミカズチ・夜魔リリムなどがある。アズラエルは、火炎・氷結・衝撃・電撃系魔法を無効化するタルカジャペルソナ。ラクカジャに対抗するためのタケミカズチは、電撃を吸収し、他の属性魔法にも抵抗力を持つデカジャペルソナ。リリムはレベルこそ低いが、攻撃魔法全てを吸収する。回復には、全攻撃魔法に抵抗力を持つテンセンニャンニャンが適している。なげきのシンフォニー対策用に、つるつるドロップなどを用意しておくこと。

出現悪魔
氷の城

LV.43 妖獣●スキュラ
CHECK|めっさつちゅうせん

LV.43 鬼女●サロメ
CHECK|ジオ系反射　セクシーダンス

LV.44 天使●ヴァーチャー
CHECK|魔法無効

LV.44 龍王●ミズチ
CHECK|ブフ系吸収

LV.44 妖鬼●プルシキ
CHECK|しゅうらいげき

LV.45 地霊●カワンチャ
CHECK|マグ系吸収

LV.45 [illegible]●レギオン
CHECK|物理攻撃効果低い　ヘルズアイズ

LV.46 魔獣●セルケト
CHECK|まひばり

LV.47 妖鳥●アエロー
CHECK|ガル系反射

LV.47 幽鬼●ドゥルジ
CHECK|ガン反射

LV.48 堕天使●ベリス
CHECK|アギ系吸収

LV.49 妖精●ティターニア
CHECK|マグ系反射

LV.50 龍王●オトヒメ
CHECK|ブフ系吸収

LV.50 外道●シャドウ
CHECK|物理攻撃吸収

LV.51 夜魔●サキュバス
CHECK|魔法吸収　ムドオン

LV.51 妖魔●テング
CHECK|ガル系反射

LV.51 邪龍●ムシュフシュ
CHECK|ジオ系反射

LV.51 鬼女●ダーキニー
CHECK|フレイ・メギド系反射

LV.52 天使●ドミニオン
CHECK|魔法反射 テトラカーン メギドラ

LV.52 妖獣●カトブレパス
CHECK|バイナルストライク

LV.52 妖鬼●ヤクシャ
CHECK|ひかりのさばき

LV.53 凶鳥●アレクト
CHECK|ガル系吸収

LV.53 幽鬼●ギリメカラ
CHECK|物理攻撃反射　どくガスブレス

LV.54 魔獣●ドゥン
CHECK|メギドラオン　テトラカーン

LV.54 地霊●ウベルリ
CHECK|マグ系吸収　マハマグダイン

LV.54 幽鬼●ヴェータラ
CHECK|ガン反射　どくガスブレス

LV.55 妖鳥●ルフ
CHECK|マハガルダイン

LV.56 堕天使●バルバトス
CHECK|魔法反射　マハエイハ

LV.57 妖精●オベロン
CHECK|アギ系反射

LV.57 天使●ソロネ
CHECK|魔法反射　マハコウハ

LV.58 夜魔●トラソルテオトル
CHECK|魔法吸収　ムドオン

LV.58 邪龍●クロウ・クルーワッハ
CHECK|ヘルズアイズ

LV.59 龍王●クエレブレ
CHECK|まひかみつき

LV.59 鬼女●ランダ
CHECK|フレイ・メギド反射パラライアイズ

LV.60 妖魔●シウテクトリ
CHECK|アギ系反射

LV.61 邪鬼●ヘカトンケイル
CHECK|メガトンレイド

LV.63 妖獣●マンガド
CHECK|パニックボイス

LV.64 夜魔●ジャヒー
CHECK|魔法吸収

LV.64 天使●ケルブ
CHECK|魔法反射　メギドラオン

LV.65 妖魔●ガネーシャ
CHECK|マハガルダイン　ガル系反射

LV.65 堕天使●ペイモン
CHECK|魔法反射　マハエイハ

LV.66 凶鳥●フレスベルグ
CHECK|ザン系効果無効　マハジオダイン

LV.66 幽鬼●ミヤスドコロ
CHECK|マハムド

LV.67 龍王●ウロボロス
CHECK|メガトンレイド

LV.68 外道●グリーミーズ
CHECK|ヘルズアイズ

LV.70 邪龍●ファヴニール
CHECK|バイパースマッシュ

LV.71 堕天使●アドラメルク
CHECK|魔法反射　デスティカ

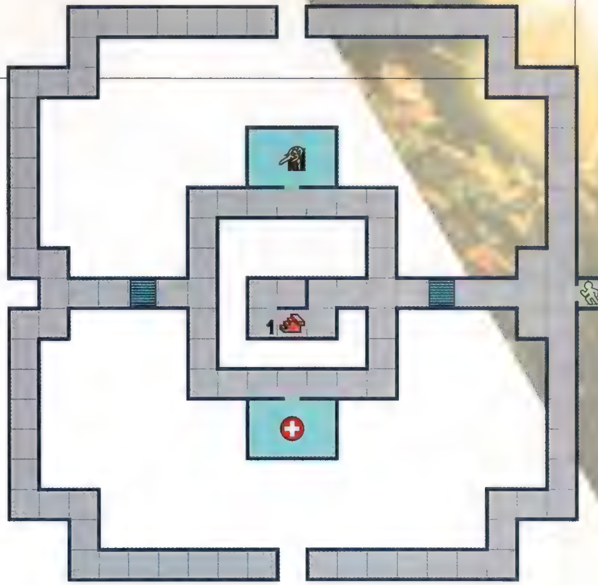
LV.75 妖獣●フェンリル
CHECK|バインドボイス

悪魔の山

1F

パーティメンバー５名の確定が、悪魔の山へ入るための条件。上階へは中央の階段で向かうことができるが、一定条件を満たすまでは、２階以上の探索を行うことはできない。

■パーティメンバー５名が確定した段階で無条件に入ることのできる１階には、悪魔は出現しない。また、１階と同様に無条件に入ることのできる、各階マップ中央の階段周辺にも悪魔は出現しない。



2F

ヒュプノスの塔クリア後に、中央階段付近の扉が開き、探索が可能となる。



出現悪魔 2F

LV.1	屍鬼	ゾンビさん
LV.1	外道	スライム
LV.2	妖精	ピクシー
LV.2	悪霊	ポルターガイスト
LV.3	幽鬼	ガキ
LV.3	屍鬼	ゾンビくん
LV.4	地霊	ノッカー
LV.4	屍鬼	ゾンビちゃん
LV.5	悪霊	クイックシルバー
LV.5	屍鬼	ゾンビナース
LV.6	魔獣	ケットシー
LV.7	夜魔	ナハトコボルト
LV.8	妖精	ジャックフロスト
LV.8	妖鬼	イヒカ
LV.8	悪霊	ゴースト
LV.8	外道	ちんぴら
LV.9	堕天使	ウコバク
LV.9	妖獣	アーヴァンク
LV.10	妖魔	アガシオン
LV.10	[illegible]	バー
LV.11	[illegible]	レプラホーン
LV.11	[illegible]	ゾンビコップ

悪魔の山

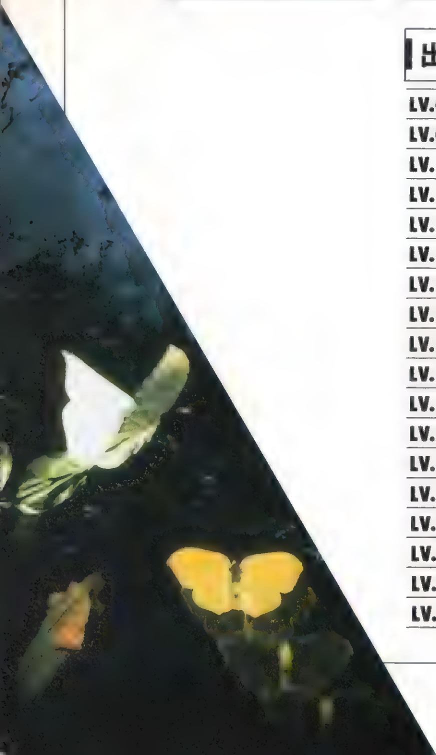


3F

ヒュプノスの塔クリア後、2階の扉が開放されることで、探索が可能となる。

出現悪魔 3F

LV	種族	悪魔
LV.08	妖精	ジャックフロスト
LV.08	外道	ちんぴら
LV.11	地霊	レプラホーン
LV.11	屍鬼	ゾンビコップ
LV.12	魔獣	カーシー
LV.13	夜魔	ナイトメア
LV.13	邪鬼	グレムリン
LV.14	天使	エンジェル
LV.14	凶鳥	モー・ショボー
LV.15	妖精	ジャックランタン
LV.15	邪龍	コカトライズ
LV.15	悪霊	ドリブラー
LV.15	外道	ヤクザ
LV.16	妖獣	ヌエ
LV.16	妖鬼	ハンニャ
LV.17	堕天使	ニスロク
LV.17	鬼女	ヨモツシコメ
LV.18	妖魔	ガンダルヴァ
LV.18	妖精	ルサールカ
LV.19	夜魔	リリム
LV.19	妖鳥	タクヒ
LV.19	邪鬼	オーガ
LV.19	悪霊	ブキミちゃん
LV.20	魔獣	ネコマタ
LV.20	地霊	コボルト



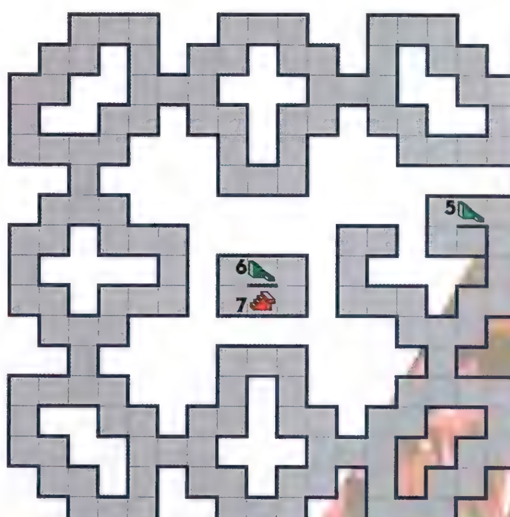


4F

ネメシスの塔クリア後に、中央階段付近の扉が開き、探索が可能となる。

出　現　悪　魔　4F

LV.19	悪霊	ブキミちゃん
LV.20	地霊	コボルト
LV.21	天使	アークエンジェル
LV.21	幽鬼	エンク
LV.22	龍王	ヤトノカミ
LV.22	妖獣	キャスパルク
LV.23	妖精	ダークエルフ
LV.23	邪龍	ワイバーン
LV.23	鬼女	セイレーン
LV.24	外道	こっくりさん
LV.25	凶鳥	メガイラ
LV.25	妖鬼	トケビ
LV.25	悪霊	はなこさん
LV.26	妖魔	ハオカー
LV.26	堕天使	マルファス
LV.26	屍鬼	テケテケ



5F

ネメシスの塔クリア後、4階の扉が開放されることで、探索が可能となる。

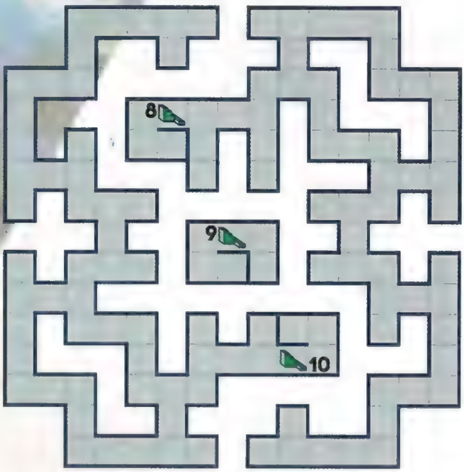
出　現　悪　魔　5F

LV.26	妖魔	ハオカー
LV.26	堕天使	マルファス
LV.26	屍鬼	テケテケ
LV.27	夜魔	パリカー
LV.27	邪鬼	サラシナヒメ
LV.28	妖鳥	オキュペテー
LV.28	幽鬼	キャリー
LV.29	天使	プリンシパリティー
LV.29	魔獣	ゲンクロウ
LV.29	鬼女	イワテ
LV.30	龍王	ノズチ
LV.31	妖精	ポリスーン
LV.31	妖獣	ブラックウィドー
LV.32	妖鬼	ピコリュス
LV.32	[illegible]	ドヴェルガー
LV.32	[illegible]	アナトミー

悪魔の山

6F

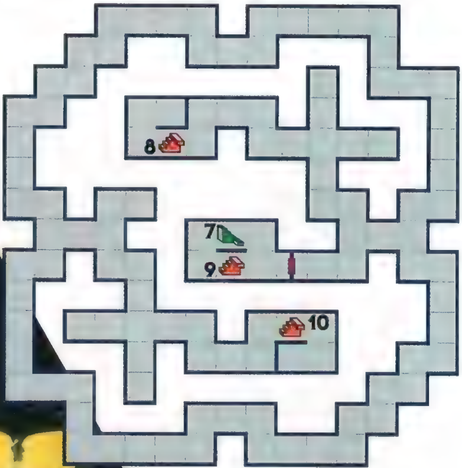
タナトスの塔クリア後に、中央階段付近の扉が開き、探査が可能となる。



出　現　悪　魔　6F	
LV.32	外道●アナトミー
LV.33	堕天使●エリゴール
LV.33	邪龍●フンババ
LV.34	夜魔●ヒノエンマ
LV.34	鬼女●アルケニー
LV.34	幽鬼●ヤカー
LV.34	悪霊●くちさけ
LV.35	妖魔●ジン
LV.35	邪鬼●オセロット
LV.35	屍鬼●ザップ
LV.36	天使●パワー
LV.36	凶鳥●ティシポネー
LV.37	魔獣●オルトロス
LV.37	妖鬼●ヤクシニー
LV.38	龍王●ナーガ

7F

タナトスの塔クリア後、6階の扉が開放されることで、探査が可能となる。



出　現　悪　魔　7F	
LV.37	魔獣●オルトロス
LV.37	妖鬼●ヤクシニー
LV.38	龍王●ナーガ
LV.39	妖鳥●ケライノー
LV.40	妖精●スミゾメ
LV.41	堕天使●アラストール
LV.41	屍鬼●ゾンビペインター
LV.41	外道●ドッペルゲンガー
LV.42	夜魔●インキュバス
LV.42	邪鬼●ラクシャーサ
LV.43	妖魔●キューピット
LV.43	邪龍●キヨヒメ
LV.43	妖獣●スキュラ
LV.43	鬼女●サロメ
LV.44	天使●ヴァーチャー
LV.44	龍王●ミズチ
LV.44	妖鬼●プルシキ
LV.99	魔人●アリス



CHAPTER 3

SYSTEM OF "PERSONA"

ゲームシステムを完全解析する

「ペルソナ」世界の基本ガイド

"PERSONA" 'S PLAYING GUIDE

吉祥寺に住む少年、記憶を失った未来のスパルタクス、超常的メガロマニアの作り出した世界に吹き飛ばされる高校生、ハードボイルドな私立探偵、そして再度高校生となって戻ってきたメガテン・トリッパー達よ、これが新世界への最初のランドマークだ。

シリーズの歴史

一見親しみやすそうなシナリオ＆システムの裏に、スパルタンな個別設定を隠し持つ……ドライな視点に立脚して「真・女神転生」シリーズを分析すると、こうなる。「女神異聞録ペルソナ（以下「ペルソナ」)」は、厳密に言えば、従来の同シリーズとは同列に語ることはできない。悪魔とのコンタクト、合体、３Ｄダンジョン、といった従来シリーズのテイストを残しつつ、様々な点でシステムの大幅な変更を導入したが故に、ある意味で新しいスタイル――「異聞録」シリーズとしてのこれからの展開が予測できるくらいだ――が成立しているからだ。

……と進めたところで、シリーズ初心者にとってこの理屈は当然理解し難いものだろう。よって、まずは従来のメガテン・シリーズの〝歴史と特徴〟を簡単に紐解くことにする。なお以下に紹介する「真・女神転生」シリーズは、岡田耕始氏がディレクターとなっている作品を指す。ゲームボーイ版や「魔神転生」シリーズはここには含まれない。

1988年、そして1990年、「女神転生」「女神転生Ⅱ」の２作がナムコより発表される。これが全ての始まりだ。３Ｄダンジョン、シュールなシナリオ、そして何よりも「悪魔合体」。これらの要素を絶妙に絡み合わせた黎明期のこの２作は、熱狂的なファンを生み、彼らはその背信的な作業をダークに繰り返した。実際の史実に基づいた「悪魔」の設定が、その背信的行為の悦楽に拍車をかけたのも事実だ。

1992年、現在と同じアトラス（蛇足だが、「プリント倶楽部」と「メガテン」が同じ会社のものであるというシュールさは、古くからのメガテン・マニアの自虐性をたまらなく刺激しないか？）に発売が移って発表された「真・女神転生」が、現シリーズのベースとなる。２年後の続編「真・女神転生Ⅱ」は、全地球規模のスケールとなるも、システムは基本的に前作を継承した。

「マクロになり過ぎたシナリオ設定を一度ミクロに還してみたかった」（シナリオ担当の伊藤氏談）という試みで同年秋に発表されたのが、「真・女神転生ｉｆ...」である。初期の「女神転生」以来の３Ｄダンジョンのみで構成されたこの作品は、当時、本シリーズの「外伝」という認識が一般的だった。しかし、1995年暮れに発表された「真・女神転生デビルサマナー」は、その「外伝」さえも本流と思えるくらいに様変りしたスタイルを我々に提示した。大きな変化は、主人公に名前があることだ（従来のマニアなら、その意味が理解できるはず）。金子一馬氏の描く〝立った〟キャラクターは、しかし意外なくらい魅力的で、新たな支持層を広げることに成功する。悪魔設定の大きな変更も話題になった。

『ペルソナ』の特徴

	項目	従来シリーズ	ペルソナ
1	パーティ構成	主人公&パートナー＋悪魔	主人公&仲間×4
2	悪魔の役割	敵、会話によって仲魔に	敵、会話によってカード取得
3	合体法則	2、3身合体、剣合体ほか	カードによる2身合体(＋アイテム)
4	移動手段	歩行、テレポート、大マップからのジャンプ	歩行による移動のみ
5	戦闘画面	3D	クォータービュー
6	魔法	パートナーと悪魔	ペルソナ発動により全員
7	悪魔の分類	ライトーダーク、ロウーカオス	ニュートラル、ダーク、ペルソナ

『ペルソナ』で何が変わったか

そして『ペルソナ』である。キャラクター設定等は一見すると『ｉｆ...』に近く、システム的には前作のアプローチに近い、と考えられる。ただし、具体的に提示された『ペルソナ』のシステムは、従来シリーズとは全く趣を異にしている。クォータービューの戦闘システム、仲魔でなく、スペルカード入手目的の交渉システムがその最たるものだが、この２点の変更が、従来のマニア達の最大の悦楽だった「合体」システムをも大きく揺るがすことになる。

３身合体が、ダーク専用合体が、剣合体がなくなった。その代わりスペルカードの合体によって創造されたペルソナは、発動するほどにランクアップし、より強力な魔法を使用できるようになる。これは、『デビルサマナー』の忠誠度上昇システムにシンクロすると考えてもらっていい。

今作から「メガテン」？に触れる新参トリッパー（＝プレイヤー）達には、従来シリーズと今作との比較にはさほどの意味を持たないだろう。次ページ以降の攻略をそのまま理解するだけで足りるからだ。問題なのは、マニアだ。どこがどう変わったのかを知らずに『ペルソナ』をプレーすることは、彼らにとって大きな遠回りを強いることになりかねない。

話を元に戻そう。

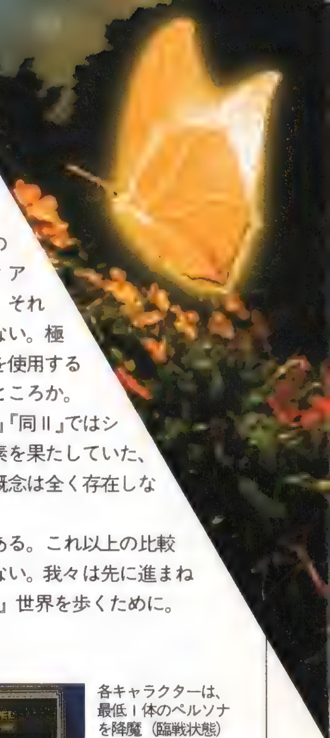
合体を含む『ペルソナ』と従来シリーズの相違点は左ページ下表に表示している。合体項目以外での大きな相違点は、「ペルソナ・システム」に対応してキャラクター全員が魔法使用できるようになった点、そして悪魔の概念の変更だ。『真・女神転生』シリーズでの悪魔の価値観は、常に相対的である。彼らの属性は、ライト←→ダーク、ロウ←→カオスというクラスター分析がなされ、反駁する属性同士での同時出現等は不可能であった。

今作が「異聞録」と名付けられている理由のひとつには、この相対的属性が別のキーワードによって支配されていることも挙げられる。

通常出現する悪魔の属性は、価値観的相違ではなく存在的体質的相違によって分類されるのだ。即ち「エレメンタル＝精神的」な存在と「フィジカル＝物理的」存在の対比。「火炎的」体質と「氷結的」体質の対比という例によってこれらは説明される。「ペルソナ合体」の項で後に詳述するが、通常出現する悪魔は、ニュートラルとダークという概念でしか存在しない。いわゆるライト悪魔は、スペルカードを合体させて創造されるペルソナと置き換えられる。さらに、彼らはそれぞれが登場キャラクターの〝ペルソナ≧ガーディアン〟として存在するが、それ以上でもそれ以下でもない。極論すれば、特定の魔法を使用するための材料……というところか。

また、『真・女神転生』『同Ⅱ』ではシナリオ面でも重要な要素を果たしていた、ロウ←→カオスという概念は全く存在しない。

以上が主な変更点である。これ以上の比較と回顧はあまり意味がない。我々は先に進まねばならない、『ペルソナ』世界を歩くために。





各キャラクターは、最低１体のペルソナを降魔（臨戦状態）させておく。設定上、ペルソナを降魔させていないと、悪魔の攻撃（特に魔法）への抵抗力が激減してしまうのだ。

コマンド画面ガイド

ゲームをスタートさせ、一定のシナリオが経過した後、プレイヤーは主人公を含む最大５人のパーティーの状態を管理し、ゲームを進めなくてはならない。現在のパーティー状態を把握し、管理するのがコマンド画面である。戦闘中を除く通常状態で、コントローラーの□ボタンを押すことによってコマンド画面に移行することができる。

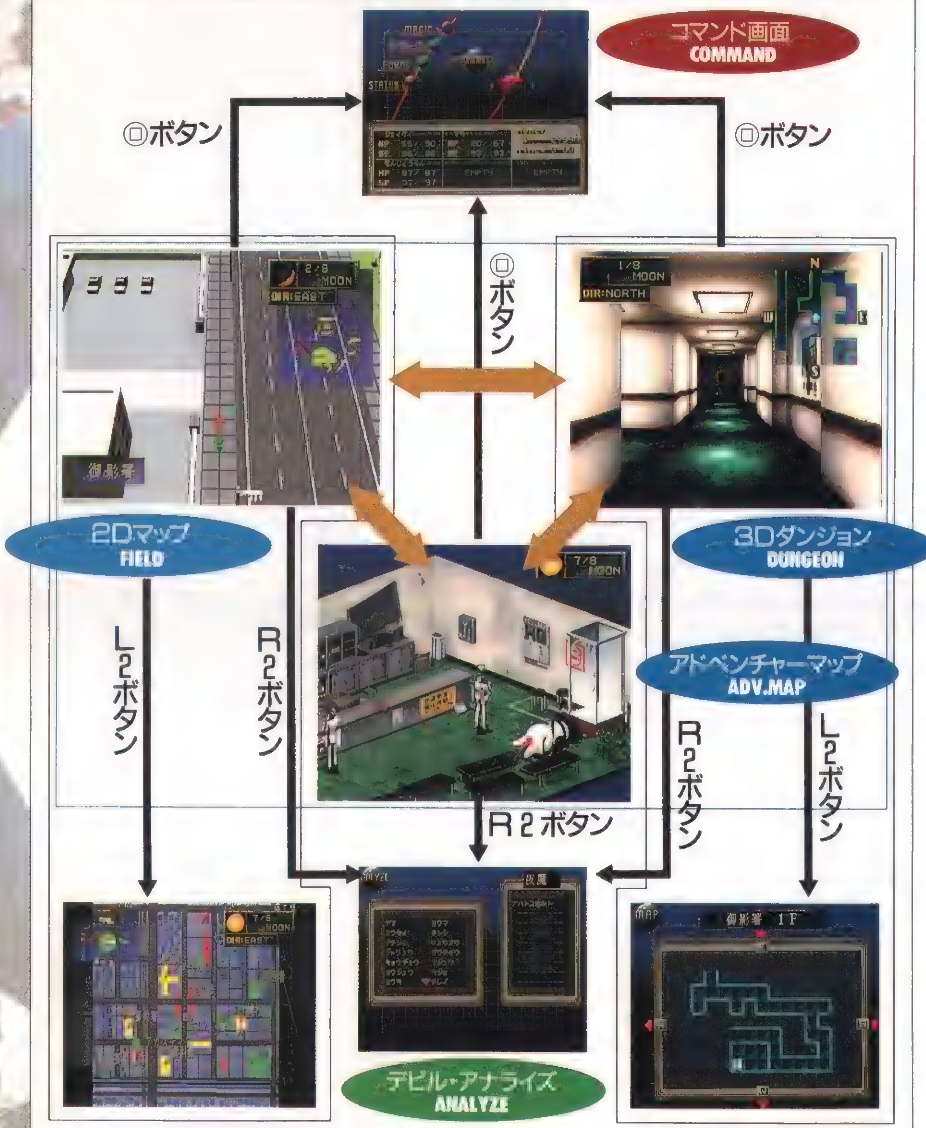
管理用に分類されている項目はITEM、MAGIC、SYSTEM、FORM、STATUSの５種類ある。

ITEM（アイテム管理）

武器、防具をはじめとするアイテムの管理を行う。ここで選択できる行為は３つ。

①USE……回復アイテム等の使用。使用できるアイテムのみが白く表示される。

画　面　切　り　替　え　チ　ャ　ー　ト



【簡易ボタンを利用する】
上のチャートは、２Ｄマップ、３Ｄダンジョン、アドベンチャーマップそれぞれの状況時に、システムコマンドを呼び出すことなくワンタッチでそれぞれの画面へスキップできるボタンと、それらの相関を示したものだ。本書のマップ攻略に頼りきるならともかく、自力で少しでも進みたいと思っているプレイヤーなら、これらワンタッチボタンをぜひ活用すべきだ。

②EQUIP……武器、防具の装備。それぞれのキャラクターに対して個別選択できる。〝MAXIMUM〟(最強装備)で選択される武器防具は、攻撃力、防御力を最優先させるため、攻撃回数や追加能力値を無視してしまう。本書では、あくまでも各武器、防具を選択して装備＝カスタマイズすることを勧める。なお、〝REMOVE〟を使用すると、全ての装備が解除される。
③SORT……アイテムを分類する際に利用する。回復アイテム、武器、防具、封神具、宝石等をジャンル別に分類すると、参照する際に便利だ。この際、使用頻度の高い回復アイテムを最上部に配置するのもサバイバルの知恵だろう。

なお、イベント専用アイテムは、一覧で見ることはできるがプレイヤーが恣意的に使用することはできない。

MAGIC（魔法関係）

戦闘時以外に魔法を利用したり、現在降魔させているペルソナ、持っているスペルカード情報を管理する。ここで選択できる行為は3つ。
①CAST……戦闘時以外に使用可能な魔法を唱える。術者と魔法使用可能なペルソナ、対象キャラクターを選択して使用する。
②PERSONA……選択した時点で各キャラクターのペルソナ・レベル、ランクを閲覧できる。キャラクターを選択した後、〝STATUS〟で降魔中のペルソナのステータス閲覧、〝CHANGE〟でメインペルソナの交換を行う。
③CARD……現在持っているスペルカードのステータスを閲覧できる。〝DELETE〟でカードを捨てることもできるが、カードの悪魔との友好度が極端に落ちてしまう。

SYSTEM（システム管理）

他のボタンでワンタッチ表示されるため、あまり使用しない。選択できる行為は以下の3つ。
①MAP……現在いる3Dダンジョンのマップが表示される（通常時はL2ボタンで代用）。
②ANALYZE……デビルアナライズ。それまでに倒した悪魔のステータスが種族ごとに表示される（R2ボタンで代用）。
③CONFIG……さまざまな環境設定をする。戦闘時もL2、R2ボタンで確認できる。なお、上記①②の代用ボタンは、コントローラー設定タイプ1の場合である。

FORM（戦闘時のフォーメーション）

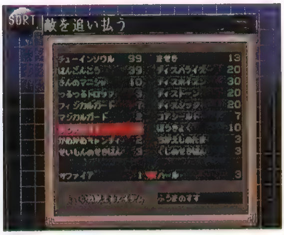
戦闘時のフォーメーションを作り、ストックしておく場所。〝MA-NUAL〟でそれぞれのユニット（＝キャラクター）を任意の場所に配置、OK後、最大8パターンを保存しておける。パターン内でのフォーメーション変更は、〝LORD〟を選択すると呼び出せる。

STATUS(キャラ・ステータス)

パーティー内キャラクターのステータスを表示する。レベル、降魔レベル(意味は後述)の次レベルまでの必要経験値（＝NEXT）や能力値状況はここでしか閲覧できない。



アイテム・コマンドの〝EQUIP〟使用の際は、できる限りカスタム装備をするのが望ましい。画面では、「せきじゃのつるぎ」の方が攻撃力は上がるが、攻撃回数を考えると、「フツノミタマ」の方が使用価値が高い。



アイテム・コマンドの〝SORT〟で画面のように整理しておけば、検索が楽になる。ここでは回復系アイテムを上位に配置している。



ペルソナ・チェンジの際に注意しなければならないのは、使用キャラクターの相性と、上昇能力値の見極めである。使用できる魔法は、ペルソナのランクアップに応じて増えるし、成長タイプに応じて能力値も増える。

キャラクターの設定
THE CHARACTERS GUIDE

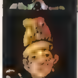
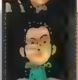
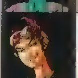
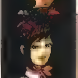
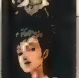
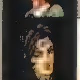
主人公=プレイヤーが管理しなくてはならないのは、パーティー内の仲間全ての状況だ。
それがゲーム内世界を征服することを意味する。悪魔と戦うという行為に対する
プレイヤーのレベルもモチベーションも、彼らの事を気遣う故に上がり続ける。

個性と能力、どちらを選ぶか

強烈に個性付けられた、主人公を除く８人のキャラクター達。『セベク篇』では４人のレギュラー以外にひとり、『雪の女王篇』では３人のレギュラー以外にふたり、残るキャラクターから選択しなくてはならない。そのキャラクターが仲間になるタイミングは、CHAPTER２参照としても、誰を選択するかはプレイヤー個人にかかっている。誰が、残りの１、ないし２に相応しいか、を個人的好みに加え、下の表を参考に考えてもらいたい。

能力値とレベル

５人のメンバーがフィックスしてからが、長い旅の始まりである。ここで、その長い旅をスムーズに進むために、キャラクター的に知っておくと便利な知識を紹介しておきたい。
①パーティー内メンバーのレベルを、なるべく近づける……悪魔との交渉時、スペルカードを貰えるための条件は、５人のレベルの平均値（小数点切り捨て）が悪魔レベルと同じかそれ以下であること、であるため。

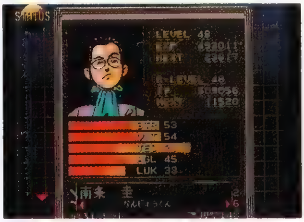
FACE	名称	得意武器	相性のよいペルソナ種族		
	主人公（共通）	片手剣	EMPEROR（魔神）	STRENGTH（龍王）	–
	マキ（セベク固定）	弓矢	PRIESTESS（女神）	–	–
	マーク（セベク固定）	斧	CHARIOT（破壊神）	STRENGTH（龍王）	–
	南条（セベク固定、雪・選択）	両手剣	HIEROPHANT（鬼神）	STRENGTH（龍王）	–
	ブラウン（セベク&雪・選択）	槍	JUSTICE（軍神）	HANGEDMAN（堕天使）	–
	エリー（セベク&雪・選択）	片手剣	JUDGEMENT（大天使）	–	–
	アヤセ（セベク選択、雪・固定）	鞭	MAGICIAN（幻魔）	HANGEDMAN（堕天使）	–
	ゆきの（雪・固定）	投具	EMPRESS（地母神）	STRENGTH（龍王）	–
	レイジ（セベク選択）	拳闘具	DEATH（死神）	DEVIL（魔王）	TOWER（邪神）

※名称下の説明：固定＝レギュラー、選択＝選択できるキャラ、雪＝雪の女王篇

②レベルの低いキャラクターになるべく全体魔法を使用できるペルソナ(特に回復魔法、攻撃補助魔法)を降魔させる……これらの魔法を使用するほどレベル、降魔レベルの経験値を多くもらえるため。
③最優先させるべき能力値は、AGIである……攻撃順が速いほど攻撃ターンが多く回ってくるため。
④所持武器の能力が発揮できるフォーメーションにすること……物理攻撃のみに効果あり、所持ペルソナと相性が悪い、という事例が多く存在するため。

③に関して、主人公はともかく、成長タイプが限定されている他のキャラクターの、一向に上がらないAGIを何とかするために最も適したドーピング？方法は、AGIの高いペルソナを降魔させる、に限る。また、主人公の能力値をAGIオンリーで上げ続けるのも考えモノだ。あくまでも優先させる、他の能力値を上げることも忘れてはいけない。
※各能力値の解説は、Ｐ194参照。

好相性種族のペルソナだけで進んでいく限り、南条くんのレベルが一番上がりづらい。悪魔との交渉では、効果的コンタクトコマンドが多くかなり重宝する存在なのだが……。

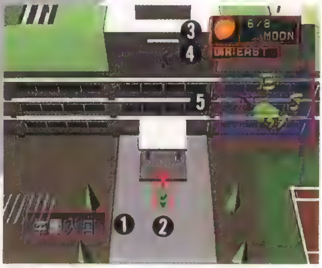


	成長タイプ			コンタクトコマンド				シナリオ
	―	―	―	説得する	勧誘する	挑発する	歌う	セベク篇 雪の女王篇
	AGL(速)	LUK(運)	TEC(技)	頼む	でまかせ	おだてる	怯えるフリ	セベク篇
	STR(力)	VIT(体)	LUK(運)	踊る	見つめる	挑発する	ホラを吹く	セベク篇
	VIT(体)	STR(力)	AGL(速)	物でつる	一喝する	演説する	皮肉を言う	セベク篇 雪の女王篇
	TEC(技)	STR(力)	LUK(運)	ナンパ	世間話	笑わせる	驚かす	セベク篇 雪の女王篇
	TEC(技)	AGL(速)	STR(力)	怖い話	あやす	歌う	勧誘する	セベク篇 雪の女王篇
	LUK(運)	TEC(技)	STR(力)	けなす	泣き落とす	誘惑する	脅す	セベク篇 雪の女王篇
	AGL(速)	STR(力)	VIT(体)	いじめる	叱る	さとす	無視する	雪の女王篇
	STR(力)	AGL(速)	TEC(技)	無視する	脅す	叫ぶ	手品をする	セベク篇

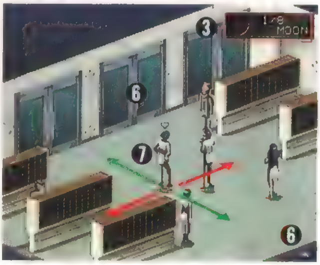
移動時の知識
THE REMOVAL INFORMATION

ターミナルも全体マップから目的地へのジャンプもできない……歩くのみ。『ペルソナ』がプレイヤーに強いる唯一の移動手段だ。なぜならば、この世界に紛れ込んだトリッパー達は、御影町という小さなエリアから外に出ることはないのだから。

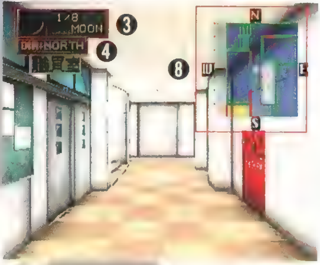
3Dマップ



ADVマップ



3Dダンジョン



【移動マップ解説】
①現在地名 ②パーティーの現在位置と進行方向 ③月齢 ④パーティーの進行方角 ⑤方位 ⑥2Dマップや3Dダンジョンへの出入口。前者は〝FIELD〟、後者は〝DUNGEON〟と表記される。 ⑦ADVマップ上でプレイヤーが進める方向。赤矢印がコントローラーの左右、緑が上下入力の際の進行方向。 ⑧パーティーの現在位置を中心とした7×7の3Dダンジョン俯瞰図

全ての行為は動くことから始まる

プレイヤーは、3つの時間律に支配されている。ひとつはモニター外現実の絶対時間＝ゲーム内に設定されたクロック・カウント。ふたつ目はゲーム内で流れる進行状況に応じて長くも短くもなる相対的時間。そしてそれらの時間経過を踏まえた上でのプレイヤー個人の体感時間が3つ目のそれである。ひとつ目の時間の流れは均一である。『雪の女王篇』では、この時間が重要な要素になっているが、詳解はCHAPTER2にゆずる。2、3番目の時間は、プレイヤーとゲーム間でリンクしながら進行していく。相対的であるのだから、時間経過の基準となる指針が必要となるのだが、これこそ移動することによって表わされているのだ。

月齢と移動の関係

移動手段は歩くのみ。2Dマップ、3Dダンジョン、アドベンチャーマップ、いずれのエリアでもプレイヤーの逸る気持ちと関係なく、移動速度は一定である。一定であるが故に基準足りうる。一歩ごとに時間がカウントされるのだ。この場合の時間経過を表現しているのが〝月齢〟である。従来の「メガテン」シリーズの体験者にとってこれは自明のことである。だが「ペルソナ」をファーストコンタクトとするプレイヤーにとって、大別して2種類ある時間律が、ある意味ゲームの攻略にも関わっていることを理解するためには、体感的時間を元に把握していくしかない。

常に認識すべきなのは〝月齢〟で表わされる相対的時間律だ。月齢＝月の満ち欠けは、新月（NEW MOON）→満月（FULL MOON）間で計9段階表示される。中間は半月（HALF MOON）だ。月齢変化は、環境変化をもたらす。様々なポイントでゲーム攻略に大きく関わってくるのである。以下の4点が月齢によって変化する主な状況だ。

①新月→満月と流れるに従い、悪魔の興奮度が上昇する。古くから、満月の夜には何かが起こる——人が狼男になるのは満月の夜、と言われているように、ゲーム内悪魔達も満月が近づくに従って感情に変化が生じる（ただしボス敵は例外とする）。交渉が不可能になっているわけではないが、怒りや喜びが上がりやすくなっている。成功しにくくなっているというわけだ。また、戦闘時には全体攻撃魔法等、威力の高いものを優先するようになる。
②満月時と新月時のみ、悪魔の方からランダムでコンタクトをしてくる場合がある。答えるか否かはプレイヤーの自由。
③合体時、潜在能力や合体事故でのランダム魔法継承に関係する。
④千年万年堂での宝石交換アイテムが変化する。

重要なのは①である。満月状態で、パーティー能力に相応しくない、高レベルで強力な悪魔との戦闘を進んで行うのは、愚策と言い切ってもいいくらいだ。特に『雪の女王篇』では、制限時間を気にしつつも月齢が半月以下に減ってから上方階を目指すのは、より確実に生き残るためには、忘れてはならない知識である。

3Ｄダンジョンの歩き方

迷宮＝ダンジョンにおいて、避けなければいけないのは、パーティーの現在位置を見失う事だ。幸いな事に、通常画面では常にパーティー近辺が表示されているし、Ｌ２ボタンで既に歩いてきたルートを俯瞰マップで見ることができる。本書では、全３Ｄダンジョンをマップ化しているが、ゲーム内のこの機能を併用すれば、容易にトラップ等に対処できる。

移動しながらの回復

目的地までひたすら歩くしかない、この移動システムの、歩く故の数少ないメリットがひとつある。３Ｄダンジョンでは、２ブロック進む度に１ポイントＳＰが回復するのである。敵との戦闘を重ねる中で多くのＳＰを消費するペルソナを発動させ続ければ、いくら回復しても焼け石に水。絶対に敵が出現しない場所……階段の踊り場で反復横跳び宜しく、左右移動するのである。２Ｄマップ上では敵出現チェックがシビアではないので、容易にＳＰ回復する。

かのように、移動という行為ひとつとってもさまざまな効果、影響があることを覚えておきたい。







マップ上に存在する回復施設。学校内では保健室（フリー）、街中では開業医（有料）で、パーティーステータスを全快してくれる（写真上）。３Ｄダンジョン内では妖精トリッシュが、開業医同様、シナリオ進行に応じた一定のレートで全体回復をしてくれる（写真下）。



街中や３Ｄダンジョン中に点在するアガスティアの木＝セーブポイント。保健室と病院では室内の片隅にあるが役割は同じ。まめにセーブするのは基本。



シナリオ進行上、行く必要がない場所にもミニイベントが存在する。写真は学園東に住んでいる強欲金持ち、金田カツ江。異世界では貧困生活。

ショップ&カジノ

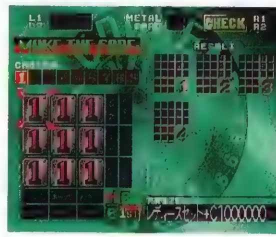
SHOP AND CASINO GUIDE

アイテムを入手するには、悪魔を倒して奪うまたは交渉で貰う、ADVマップ上で箱から拾得する、イベントで譲渡される、「買う」という手段がある。ショップで買う、カジノの景品で入手する行為のみが、アイテムを選択して入手し得る唯一の手段である。

ショップ活用法

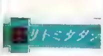
いわゆる簡易宿舎という概念がまるでない——情報収集場所としてのバーやカフェは存在するが——のは、「メガテン」シリーズの伝統ではあるが、「ペルソナ」でもそれは守られている（？）。レベルアップすればＨＰ、ＳＰ（スペルポイント）が全回復するシステムを採用しているためでもあり、その辺りのリアリティを排除したいという、制作者の意図もあるかもしれないが、とにかくゲーム内世界で流通するお金を消費するのは、商品売買、ギャンブルを目的とする場所だけである（例外：悪魔に要求された場合）。

ショップリストは下表で紹介した通り。「雪の女王篇」では、これらのショップが教室内にあったりヒュプノス、ネメシス、タナトスとそれぞれの塔内にあったりする。注意すべきは、ショップで売られている商品リストである。シナリオが進むにつれて、その内容が変化するのだ。Ｐ228からのショップリストにおいて、シナリオに対応した商品リストを紹介しているので、それを参照してほしい。



以外と見落しがちな、ジョイ通りのコードブレイカー１等賞の景品・レディースセットの中身は、ヘブンズゲイト、フィーバークラウン、セブンズコート、プラチナクィーンだ。その他の謎の景品では、お楽しみセットＢがオイシイ。

ショップ&カジノガイド

	**コンビニ●イン&ヤン** 御影町一丁目、ブラックマーケットにあり。セベクビル攻略後より銃器屋になる。「雪の女王篇」では教室の一室が銃器屋である。
	**薬局●サトミタダシ** サンモール、ジョイ通り、ブラックマーケット、氷の城１Ｆ（！）にある、回復アイテム専門店。一族の息子がエルミン学園在学中。
	**よろず屋●千年万年堂** いかがわしい系回復アイテム販売、宝石の魔法石、インセンス交換（月齢によって宝石が変わる）。奇抜なファッションに注目。
	**洋品店●ロッサ・カンディーダ** 「セベク篇」ではセベクビル攻略後、防具を売りはじめる。「雪の女王篇」では教室の一室でガスマスクの男が防具屋を営む。
	**カフェ●ピースダイナー** いわゆる情報収集場所。スピードカクテルもマッスルハイもないし、売っているものもないが、様々な情報を得る事はできる。

	**カジノ●ジャッジメント1999** ¥100でコイン1枚のレートでポーカーなどのゲームを楽しめる。専ら景品のアイテムを入手するために利用される。貴重な封神具等あり。
	**病院●エスミクリニック** どんな状態であろうと、均一値段で完全回復してくれる。シナリオが進むほどに治療費が高くなる。御影町三丁目、Ｂマーケットにあり。
	**合体●ベルベット・ルーム** イゴールがペルソナ合体をしてくれる。「セベク篇」では御影警察イベント後より入室できる。合計13人のイゴールがいる。
	**セーブ●アガスティア** セーブポイント。保健室、サンモール等の他に、総合病院と御影警察近くにある。「雪の女王篇」での３つの塔内では中断ができるだけ。

買い物をする上での注意点は以下の3つ。
①武器は、装備できるキャラクターが限られている。P208からのリストを参照にしていただきたい。
②防具は、性別で装備可能品目が異なる。
③よろず屋での宝石交換は、月齢によって対象宝石が変わる。

なお、攻略上便利なアイテムを以下に列挙する。

・チューインソウル：唯一のSP回復専用アイテム
・はんごんこう：DYINGのキャラクターの、HP、SP完全復活
・各種〝重バットステータス〟回復アイテム

カジノ活用法

コインを一枚＝￥100というレートを元に購入し、その枚数に応じて景品を貰える、というのがカジノの基本ルールである。一度コインにしてしまった金は戻ってくることがない。カジノにあるゲームは、下に紹介した5種類。この中でコードブレイカーだけがコインではなくメタルカード（特定の悪魔を倒して奪う）を使う。よって景品もコードブレイカー専用に設定されている。シナリオに応じて景品が変わるのはショップの売り物と同じ。ショップの売り物は、シナリオが進むにつれて高額でより有用になるので気にする必要はないが、カジノ、特にコードブレイカーは、あるシナリオの範囲内でしか入手できないアイテムもある。どうしても入手したい場合は、コードブレイカーの腕と運を磨くしかない。

コードブレイカー以外のゲーム攻略の基本は、マックス・ベット（一度に賭けられる限界まで賭ける）だ。それは現状でお金もなくコインを多く買えない状態では難しいが、100枚を1000枚にするのは簡単だ。時間をかければいいだけの話だからである。コイン枚数を1000枚にする。ここからがスタート地点だと考えてほしい。また、どのゲームでも、コインがどんどん少なくなる事にビビって、台から抜けてしまうことは避けたい。外れを重ねるほどに当たりがくる可能性が増えるのだから。

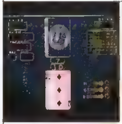
なお、コインはシナリオが進もうと場所が変わろうと、枚数は持ち越される。換金できない代わりに、いつも獲得枚数がカジノにストックされているのだ。



POKER
ポーカー

（※ポーカー、ブラックジャックでは、基本的に10枚BETで遊ぶように。BETが低いと、単純に高得点を得るまでに時間がかかるからだ。また各ゲームのルールは、ソフトに同梱されているマニュアルを参照して欲しい）

基本的には役作りは簡単。4カードまでならポーカー・ルールの範囲内で苦労せずに作れる。単純に高得点を得るためには、2ペアよりもフラッシュ、フルハウスの方が楽というだけ。その高得点を得るためのダブルアップがこのゲームの醍醐味だ。ポーカーに関しては、P235で高得点攻略法を伝授するので、ここでは初歩の鉄則だけを紹介する。少ない枚数でテイクしない事。カードの出目は、結果として得たコイン数ではなく、テイクした回数で変化する。よって結果として数度のダブルアップを連続して外しても、その後に大当りが来る確率が高くなる。オススメはハイ＆ロー。



BLAK JACK
ブラックジャック

長期対戦向き。粘り強く続けていれば（台から離れない事）、確実に増える。10〜13程度のステイでやめることが肝心。親は16以上を確実に引かなくてはならない。自分が10を引きたいと思うのではなく、親に10を引かせる（バーストになる数字を引かせる）こと。



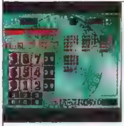
SLOT MACHINE
スロットマシーン

出やすい絵柄（役）を徹底的に狙うべし。数回試せばわかるが、その目は台によって違う。BARの目が出やすい台がいい。基本だが、大きく勝つためには、チェリーが出やすい設定の台は絶対避けるようにしたい。なお、一番出やすいのは『雪の女王篇』の一台。



DICE
ダイス

まさにハイリスクハイリターン。このゲームをやるからには、中途半端に降りてはいけない。BETは6〜8に100、それ以外は50枚。計700枚を基本にすべし。8千〜1万点を狙うのでなければ、試さないほうがいいくらいだ。究極の裏技リセットもこれに関してはあり。



CODE BREAKER
コードブレイカー

これだけがメタルカード1枚に1回プレーというルールである。基本は1〜9の数字をダブって配置しない事。勝つための鉄則は1発目にあり。最初で縦か横一列が全てヒット＋複数のブローで、2回目ビンゴになる可能性も上がる。これ以降はむしろ頭の体操だ。



戦闘ガイド
FOR BATTLE GUIDE

敵と戦い経験値を得る。ある意味RPGの基本的醍醐味でありながら、『メガテン』シリーズではさほど重要性を持たなかった“戦闘”というファクターが、『ペルソナ』では光り輝いている。その光に釣られたマニア達が、新たな概念に目覚める時が来た……。

フォーメーションと戦術

戦闘画面をクォータービュー（ナナメ目線）にしたことにより、『ペルソナ』の戦闘は、より戦術的なものに変貌している。その意味で、最も考えなくてはならない要素がフォーメーションである。なぜフォーメーションを考えなければいけないのか。各キャラクターの装備可能な武器が限定されている、さらにそれら武器の攻撃射程がそれぞれ異なっている。また、装備ペルソナの特殊攻撃にも射程が設定されている。この3点が解答だ。

基本は、敵と向かい合う状態で、左右対称となること。武器の射程は、距離によって決定されている。キャラクターがフォーメーションの中心にいる状態で、左右どちらかに攻撃射程が伸びるということは決してない。キャラクター別に、好ましいポジションを前、中、後列で示すと、以下の通りになる。前列：主人公、マーク、エリー、玲司（前列限定）。中列：南条、ゆきの、ブラウン。後列：マキ、アヤセ。

右の3つの図が具体例だ。「セベク篇」での選択キャラクターをブラウン、アヤセにするなら基本は1となるだろう。逆に玲司・エリーにしたら2の方がいい。3が『雪の女王篇』専用となっているのは、マキの存在が関わってくる。彼女の装備武器・弓は、最後列に配置してこそ意味を持つからだ。参考までに、フォーメーション前列中央に配置した際の、各キャラクターの攻撃範囲を右ページに記した。

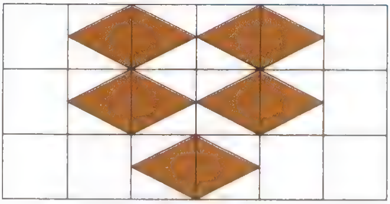
ここに降魔ペルソナというファクターが加わると、さらにさまざまなパターンを考えられるようになる。即ち、ペルソナ中心で戦うなら、武器射程と同時にペルソナ特殊攻撃範囲も考慮すべきだからだ。

先制攻撃とバックアタック

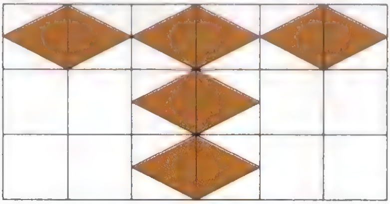
これも月齢に関係する要素のひとつだ。先制攻撃は、敵に1ターン先んじて攻撃できること。月齢が新月（NEW MOON）に近いほど、またAGIとLUKの

有効なフォーメーション

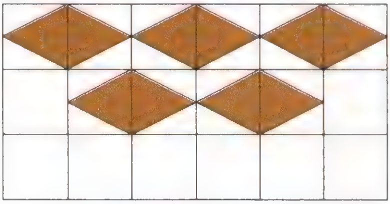
1 均等配置型



2 攻撃重視型



3「雪の女王」篇専用型



※上の3図は、あくまでも何度かのテストプレーから考えられた基本パターンだ。フォーメーション形式は同じでも、ペルソナ主導で戦うなら、攻撃範囲は当然異なり、変更も当然考えられる。各自応用して活用してほしい。
1：最後列をマキに、一列目の一方をマークにするのはお約束。南条は二列目がいい。彼の武器は、後方支援系だからだ。他の2ヵ所を主人公と選択したメンバーで埋める。
2：最前列攻撃系が3人いる場合は、これがいい。
3：マキがいる「セベク篇」では、このパターンはほとんど機能しない。

平均値が高いほど発生しやすくなる。バックアタックは、敵の不意打ち。１ターン先に敵が攻撃を仕掛け、なおかつフォーメーションが前後逆になる。月齢が満月(FULL　MOON)に近いほど、またAGIとLUKの平均値が低いほど発生しやすくなる。１ターン消費してフォーメーションを戻すか否かは、パーティーの攻撃パターンと敵の特徴次第だ。ただし、戦闘終了後にフォーメーションを戻す事を忘れずに。



キャラクター別攻撃範囲

主人公

剣	銃
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□■■■□	■■■■■
■■■■■	■■■■■

マキ

剣	銃
■■■■■	□□□□□
■■■■■	□□□□□
■■■■■	□□□□□
■■■■■	□□□□□
■■■■■	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■

南条

剣	銃
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
■■■■■	■■■■■
■■■■■	■■■■■
■■■■■	■■■■■

マーク

剣	銃
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	■■■■■
■□■□■	□■■■□
■■■■■	□□■□□

アヤセ

剣	銃
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□
■■■■■	□□□□□
■■■■■	□□□□□
■■■■■	□□□□□
■■■■■	■■■■■
■■■■■	■■■■■

ゆきの

剣	銃
□■■■□	□□□□□
□■■■□	□□□□□
□■■■□	□□□□□
□■■■□	□□□□□
□■■■□	□□□□□
□■■■□	□□□□□
□■■■□	■■■■■
□■■■□	□■■■□
□■■■□	□□■□□

エリー

剣	銃
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□■■■□	■■■■■
■■■■■	■■■■■

ブラウン

剣	銃
□□■□□	□□□□□
□□■□□	□□□□□
□□■□□	□□□□□
□□■□□	■■■■■
□□■□□	■■■■■
□■■■□	■■■■■
□■■■□	■■■■■
□■■■□	■■■■■
■■■■■	■■■■■

玲司

剣	銃
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
□□□□□	■■■■■
■■■■■	■■■■■

戦闘時コマンドマニュアル

FIGHT

戦う。手段は以下の6パターン。なお、こちらがスペルカードを持っている悪魔を倒しても友好度は下がらない。下がるのは、そのスペルカードを棄てた時だ。余計なスペルカードは、合体で任意のペルソナにしてから〝DELETE〟した方がいい。

SWORD

直接攻撃系武器による攻撃を指定する場合に選択する（写真①）。武器は全てキャラクター別に設定されている。

GUN

銃器系武器による攻撃を指定する場合に選択する（写真②）。全てキャラクター別に設定されている（銃弾は共通）。〝SWORD〟系と違い、銃器と銃弾の本来持っている攻撃力が直接反映されるため、ゲーム序盤は力のないキャラクター向けである。

PERSONA

ペルソナ発動を行う（写真③）。ペルソナ個別に設定されている、発動一回当たりの消費ＳＰに足りないと選択できない。

PRS-CHG

チャージ（予備として待機）されているペルソナをアクティブ（発動可能）な状態に切り替える時に使用する。アクティブにできても、キャラクターとの相性が悪くて発動できないペルソナもいる。このコマンドを実行するためには１ターンが必要となる（写真④）。

ITEM

消費系アイテムや魔法石（〜ストーン系）を使用する。

DEFEND

防御する。攻撃アクションを起こさない。よって防御力が上昇する。身動きできないバッドステータス状態の場合は、この状態になっているわけではない。よって防御力は逆に落ちているので注意。

ESCAPE

戦闘から離脱する。敵悪魔のレベルがパーティーレベルの平均より高いと成功しづらくなる。離脱失敗すると、１ターン分、敵から攻撃を受けてしまう。

CONTACT

悪魔との交渉を行う。交渉相手を選択した後、交渉に入るキャラクターを選択する。最後にキャラクターの交渉４択からひとつを選んで決定する（写真⑤／交渉の詳解はP146〜を参照のこと）。

FORM

フォーメーションを変更する。実行するためには、１ターン必要になる。変更前と変更後で同ポジションにいるキャラクターに限り同ターン内で行動コマンド入力可能。なお、行動不能系のバッドステータスにかかっているキャラクターがいる場合は選択不可（写真⑥）。

AUTO

自動的に戦闘を行う。ノーマル（全員が剣系武器で攻撃）、リプレイ（全員が前のターンと同じ行動）、パーソナルオート（個別設定）の３種類ある。パーソナルオートのオススメ設定は、全員銃攻撃にすること。これなら魔法を反射し銃に弱い敵などに決まりやすい。

ANALYZER

一度以上、戦闘を交えた敵悪魔のステータスを見る事ができる。

❶


❷


❸


❹


❺


❻


レベルアップ

戦闘を重ねる事によって、各キャラクターの経験値が蓄積され、一定値を越えるとレベルアップする。経験値には２種類あり、主に直接攻撃でより加算されるEXP（いわゆるレベル用経験値）と、ペルソナ使用でより加算されるPP（ペルソナ＝降魔レベル用経験値）がある。

前者は、悪魔との交渉の際に関係する。各キャラクター・レベルの平均値が悪魔のレベルより低ければ、スペルカードはもらえない。後者は、ペルソナをベルベットルームで降魔させるために必要なレベルである。

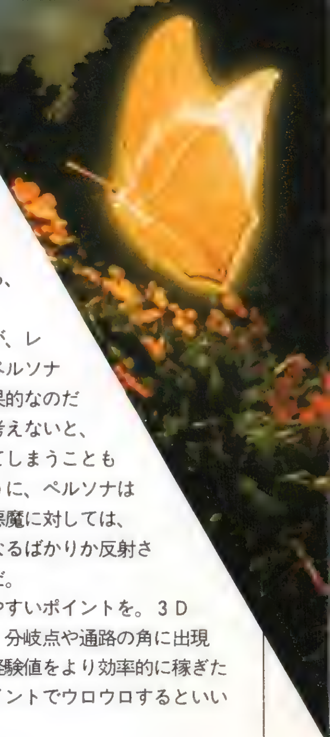
より効果的なレベルアップを図るのなら、全体攻撃ないし全体回復、攻撃補助ペルソナを多用する事だ。経験値には戦闘における貢献度が優先される。それは敵、味方への全体魔法が一番反映されるからである。

ペルソナと戦闘ポイント

ペルソナは、合体の結果生まれる悪魔ではない。本来の悪魔が持つ〝エキス〟と考えたらいいだろうか。そのエキスを各キャラクターに降魔＝注入する、と考えていいだろう。

左の項でも解説したが、レベルアップのためにはペルソナを活用するのが最も効果的なのだが、敵悪魔との相性を考えないと、意味のないものになってしまうこともある。下の表にあるように、ペルソナは属性の相性が同系統の悪魔に対しては、その魔法も威力がなくなるばかりか反射されてしまう事もあるのだ。

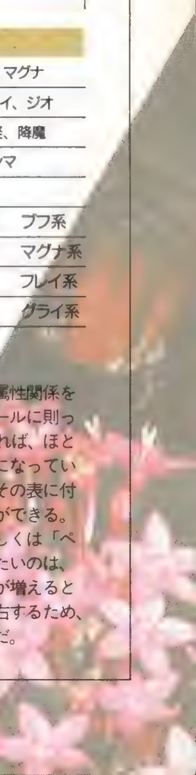
最後に、敵が出現しやすいポイントを。３Dダンジョン内において、分岐点や通路の角に出現率が高くなっている。経験値をより効率的に稼ぎたいなら、このようなポイントでウロウロするといいだろう。



悪魔・ペルソナの属性と対悪魔相性の関係

			弱	強
大属性	elemental	（精霊）	フレイ、ザン、グライ、ジオ	アギ、ブフ、ガル、マグナ
大属性	physical	（物理）	アギ、ブフ、ガル、マグナ	フレイ、ザン、グライ、ジオ
大属性	evildark	（暗黒）	天啓、コウハ、ハンマ	エイハ、ムド、神経、降魔
大属性	holylight	（神聖）	エイハ、ムド、神経、降魔	天啓、コウハ、ハンマ

小属性	ignis	（火炎）	アギ系	←→	小属性	aqua	（氷結）	ブフ系
小属性	air	（疾風）	ガル系	←→	小属性	terra	（地震）	マグナ系
小属性	photon	（電撃）	ジオ系	←→	小属性	grewon	（核熱）	フレイ系
小属性	weakboson	（衝撃）	ザン系	←→	小属性	graviton	（重力）	グライ系



【ペルソナの基本知識】

ペルソナは、それを降魔してチャージからアクティブ状態にした時点で、キャラクターの属性を決定づける。まさに〝NOW＝今現在〟付けているペルソナ次第で、対悪魔、魔法の得手不得手が決まってしまう。従来は防具相性という形でキャラクターの属性が決まっていた。『ペルソナ』には、防具相性は設定されていない。あくまでもペルソナ次第だ。

よって、ペルソナを一体も付けていない状態は、ほぼ死を意味する。『雪の女王篇』タナトスの塔で強制的にペルソナを剝ぎ取られてしまうイベントが発生するが、ここでその意味がわかるだろう。

【属性と相性】

上に紹介した表は、悪魔、ペルソナ共通の属性関係を示している。様々な攻撃形態、魔法もこのルールに則っている。実際、戦闘の際はP176の表を参照すれば、ほとんどの攻撃形態と悪魔との相性はわかるようになっている。しかし上のルールを覚えておけば、一々その表に付け合わせなくても、戦闘には普通に勝つことができる。

さらに、合体時には大事な要素となる。詳しくは「ペルソナ合体」の項に譲るとして、知っておきたいのは、大属性同士が反駁する場合、合体事故の確率が増えるという点だ。魔法継承の際も、相性が大きく左右するため、合体マスターを目指すなら知っておきたい表だ。

ステータス・ガイド
SHOP AND CASINO GUIDE

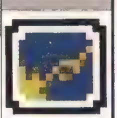
ここで言うステータスとは、能力値や装備品目を表示する画面とは意味が違う。
戦闘中や移動中に起こりうるキャラクター達の状態の変化を指す。
味方の魔法でドーピングしてグッド・ステータスとなる状態が今回、初登場した。

戦闘画面で行動コマンドを入力する際に、各キャラクターの上にそのステータス異常が表示される。行動不能になるステータス異常は、（ライト：軽、バッド：重、を問わず）戦闘画面の各キャラクターの表示パネル上で〝ＢＡＤ〟と表示される。

（表内のアはアイテム、魔は魔法を指す。）

LIGHT BAD STATUS

一時的な症状で、ターンの経過で回復する。戦闘終了時に全回復。症状の重さは3段階あり、症状が重くなると回復は遅れる。

名称	特徴	回復
HAPPY 	幸福な状態。何もしなかったり、指示に従わないことがある。重症時は行動不能となり、防御力も落ちる。悪魔との交渉で、喜びの感情を最高潮にすることでも発生。**〈対象魔法・特技〉**ハピルマ、ハッピーダンス	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
FREEZE 	氷結で凍りつき行動不能。攻撃を回避できない。電撃系の魔法・特技（ジオなど）に弱くなり、ダメージは症状の重さに比例。火炎系の魔法・特技（アギなど）を受けると回復が早い。**〈対象魔法・特技〉**ブフなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
PANIC 	混乱した状態。味方への攻撃等、行動の予測不能。重症時には勝手にポジション移動をすることも。悪魔との交渉で、恐怖と怒りの感情を最高にすることでも発生する。**〈対象魔法・特技〉**プリンパ、パニックボイス	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
SHOCK 	電撃を受け、行動不能になった状態。敵の攻撃を回避できなくなる。氷結系の魔法・特技（ブフなど）に弱くなり、ダメージは症状の重さに比例する。**〈対象魔法・特技〉**ジオ、さんらいげきなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
CHARM 	敵に魅了された状態。100%味方を剣で攻撃し、与えるダメージは、重症であるほど大きい。悪魔との交渉で、喜びと恐怖の感情を最高にすることでも発生。**〈対象魔法・特技〉**マリンカリン、セクシーダンスなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ

名称	特徴	回復
BIND 	金縛りで行動不能になった状態。回復が遅くなる以外、症状の重さでの変化はない。悪魔との交渉で恐怖の感情が最高の時は悪魔に、怒りが最高の時は悪魔の迫力に負けると味方に発生。**〈対象魔法・特技〉**ジバブーなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
SLEEP 	眠ってしまい、行動不能な状態。敵の攻撃を回避できない。防御力が落ち、症状が重いほど顕著。ダメージを受けることで早く回復することができる。**〈対象魔法・特技〉**ドルミナー、こもりうた	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
UNLUCK 	不運の状態。運のパラメーターが下がる。重症時は数値が0となり、運の絡む攻撃（魔法リスト71～75参照）の回避が不能となる。症状のレベル3でなければ悪魔との交渉は可能。**〈対象魔法・特技〉**スランパなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
CLOSE 	SPの消費を伴う行動（ペルソナの発動など）の成功率が低下する。重症時は、成功しても効果は半減し、最後はコマンド入力自体が不可となる。悪魔との交渉もできない。**〈対象魔法・特技〉**マカジャマなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
GUILT 	罪悪感を抱いた状態。敵への物理攻撃ができなくなり、重症時には、行動不能になる。このステータスを起こす魔法・特技を持っているペルソナはいない。**〈対象魔法・特技〉**ギルトアイズ、かなしみのワルツ	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ

名称	特徴	回復
BLIND	視力、聴力が衰えた状態。命中率、回避率が下がり、重症になるとSPに影響し、症状がレベル3の時にはペルソナの発動も悪魔との交渉もできなくなる。**〈対象魔法・特技〉**デライト、フォッグブレスなど	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ
TERROR	恐怖心をあおられた状態。勝手に戦線離脱したりする。離脱したキャラクターは戦闘終了まで戻らない。重症時は行動不能に。**〈対象魔法・特技〉**テリブルアイズ（ペルソナは所持していない）、きょうらんのうた	ア●ソーマ、つるつるドロップ、かめかめキャンディ、あまたのかね 魔●パトラ、ペンパトラ

HEAVY BAD STATUS

最初から重症のステータス。ターンでは回復不可。戦闘終了後に回復するものと、残るものがある。

名称	特徴	回復
POISON	毒に侵された状態。攻撃力が半減。1ターンにHPが最大値の1/16ずつ減少。戦闘終了時も残り、2歩ごとにHPが1ずつ減少。**〈対象魔法・特技〉**ポイズマ、どくガスブレス、どくかみつき、どくひっかき、どくばり	ア●ディスポイズン、あまたのかね、ポズムディストーン 魔●ポズムディ 回復施設
SICK	病原菌に侵された状態。1ターンごとにHPが最大値の1/8ずつ減少。戦闘終了後も残り、4歩ごとにHPが最大値の1/8ずつ減少。**〈対象魔法・特技〉**シシリッカ、ウイルスかみつき、ウイルスひっかき	ア●ディスシック、あまたのかね、シシリディストーン 魔●シシリディ 回復施設
PALYZE	麻痺で、行動不能の状態。攻撃の回避不能。1ターンにSPが最大値の1/16ずつ減少。戦闘終了時に自然回復。**〈対象魔法・特技〉**パラフマ、パラフアイズ、まひひっかき、まひばり	ア●ディスパライズ、あまたのかね、パララディストーン 魔●パララディ
DYING	瀕死（HPが0）になり、戦闘から離脱した状態。魔法やアイテムで戦闘中に復活させることが可能。戦闘終了時にHPが1の状態で復活。**〈対象魔法・特技〉**デスティカ、ヘルズアイズ	ア●ちがえしのたま、はんごんこう、まんげつのせきばん 魔●リカーム、サマリカーム
STONE	石化し、行動不能な状態。防御力が落ち、攻撃の回避も不能。クリティカルヒットを受けやすい。戦闘終了時に自然回復。**〈対象魔法・特技〉**ペトラマ、ペトラアイズ、せきかかみつき、せきかひっかき	ア●ディストーン、あまたのかね、ペトラディストーン 魔●ペトラディ

GOOD STATUS

リスクを伴い、キャラクターに特殊能力を与える。戦闘中、数ターンで元に戻るものと、同じ魔法により戻るものがある。

名称	特徴	回復
CLOAK	透明になり敵の攻撃対象から外れた状態。広範囲攻撃魔法の範囲は例外で、魔法に弱くなっているため大ダメージを受ける。ペルソナ発動も不可。**〈対象魔法〉**ドロンパ **〈魔法所持ペルソナ〉**バルバドス	回復不要（3ターン経過もしくは、戦闘終了後元に戻る）
MAD	ペルソナが暴走。攻撃力と命中率上昇もコマンド(AUTO含む)指示不可。攻撃は所持するHPダメージ系からランダムで。適応攻撃を非所持、SP不足の時は未行動。**〈対象魔法〉**マドール **〈魔法所持ペルソナ〉**ロキ	マドール
BERSEK	狂暴な状態。攻撃力、命中率上昇も、コマンド（AUTO含む）の指示に従わず、勝手に武器攻撃を行う。武器の攻撃範囲に敵がいない場合未行動。**〈対象魔法〉**バルザック **〈魔法所持ペルソナ〉**ブレス、マルドゥーク	バルザック
COUNTR	一時的に反射神経アップ。敵の物理攻撃に対し武器で反撃する。攻撃した敵が武器攻撃範囲外の時は反撃不可。反撃は通常攻撃とは別扱い。**〈対象魔法〉**クイッカ **〈魔法所持ペルソナ〉**ブレス、テンジク、トクベイ	回復不要
PUPPET	DYINGの味方にのみ有効。DYINGのまま味方に操られている状態。敵の攻撃対象から外れる。ペルソナ発動以外は通常の戦闘可。悪魔との交渉はできない。**〈対象魔法〉**ドロイド **〈魔法所持ペルソナ〉**アンクウ	回復不要（戦闘終了後HP1で復活）
WOLF	獣人化した状態。月齢に影響を受け、満月に近いほどパラメーター上昇。半月～新月の間は新月に近いほど通常時より下降するので注意。**〈対象魔法〉**ウルバーン **〈魔法所持ペルソナ〉**ケルベロス、モト、ロキ	ウルバーン

悪魔との交渉
CONTACT OR NEGOTIATIONS

“仲魔”という言葉は、『ペルソナ』で意味がなくなった。彼らはスペルカードを渡す。
彼らは性格がはっきりしている。彼らはこちらの呼び掛けに一定のリアクションをする。
だから我々は彼らの性格を尊重すれば、彼らとの交渉をいつも成功させる事ができる。

交渉概念

ゲームに出現する悪魔は、戦って倒して経験値を得るだけの存在ではない。交渉によってスペルカードを手に入れ、ベルベットルームにてカードの合体を行い、ペルソナを作り出すためにも重要な存在なのだ。ペルソナが低レベルのままでは、より強力で魔法しか受け付けない悪魔を倒す事はできない。より強力なペルソナを作るため、さらにペルソナの相性的に勝ち目のない敵との戦闘を避けるためにも、ゲーム中において悪魔との“交渉”は重要な意味を持つ。

交渉の基本

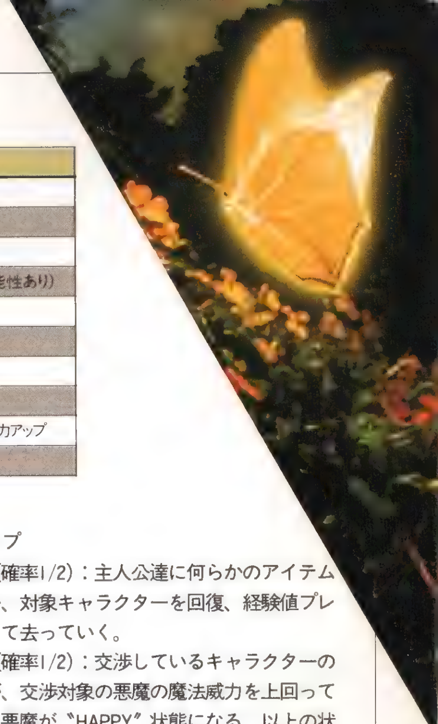
交渉＝コンタクト、もしくは会話と呼ばれる、シリーズ独自のシステムが、ゲーム中では大きな地位を占めている事に変更はない。しかし、アプローチの方法とその結果は全く異なっている。交渉のアプローチできるキャラクターと悪魔に、制限がないのだ。どのキャラクターもそれぞれ4つのコンタクト・コマンドを持ち、キャラクター間で自在に組み合わせて交渉に臨めるのである。さらに悪魔のレベルがパーティーの平均レベルよりも高くても、交渉自体は可能。スペルカード入手ができないだけだ。前述の「戦闘を避ける」交渉は、このような場合に存在するのである。また、交渉の成否に月齢は関係するが、満月に「交渉不可能」ということはなくなっている。スペルカードを貰う事もできる。

悪魔には、大別して8種類の“個性”がある。それらを複数組み合わせる事で個別のパーソナリティが決定されている。これらの性格がベースになって、こちら側からのコンタクト・コマンドに対応する感情グラフが変化する、というわけだ。感情グラフに設定されている、悪魔のリアクションは4種類。興味(INTEREST)、喜び(HAPPY)、怒り(ANGER)、恐怖(FEAR)に対応した三角形の感情グラフが大きくなるほど、それらの感情を悪魔が持ってきている事を意味している。

交渉を成功させる上で最も重要なのは、「興味」のグラフを上昇させる事だ。これが最高潮になる（この場合グラフ内が黄色一色になる）事で、通常は交渉成立となるのだから、興味だけを上げる事に限れば、実は下の表で全てフォローできる。任意の悪魔の興味を上げるための適切なコマンドを持つキャラクターがいない場合のみ、この表は意味をなさないが、そうなるパターンは圧倒的に少ない。また、一度グラフが点滅を始めても、最高潮に至るまでに他の感情グラフばかりが振れるコンタクト・コマンド

興味を著しく上昇させるコンタクトコマンド

	主人公	マキ	マーク	南条
賢い	−	−	−	演説する
愚か	−	でまかせ	−	物でつる
陽気	勧誘する	−	ホラを吹く	−
陰気	挑発する	−	−	皮肉をいう
強気	説得する	怯えるフリ	−	−
弱気	−	−	踊る	−
短気	−	頼む	−	一喝する
高慢	−	−	挑発する・見つめる	−



交渉結果の種類と内容

最高潮の感情	結果タイプ	結果内容
興味+喜び	交渉成立A	スペルカード+アイテム入手
興味	交渉成立B	スペルカード入手
興味+恐怖	交渉成立B	スペルカード入手
興味+怒り	交渉成立C	スペルカード入手(ダメージを受ける可能性あり)
喜び	至福	悪魔HAPPY/ギフト
喜び+恐怖	服従	悪魔CHARM/ギフト/去る
喜び+怒り	愚弄	ギフト/去る
恐怖	逃亡	悪魔BIND/ギフト/逃亡
恐怖+怒り	混乱	悪魔PANIC/ギフト/逃亡/悪魔攻撃力アップ
怒り	激怒	悪魔攻撃力アップ/味方BIND

を選択しつづけると、悪魔の感情がさめてしまい、グラフの点滅が止まってしまう事があるので注意したい。

交渉結果の考察

上の表は、悪魔のどの感情が最高になった時に、どのような結果になるかを示している。この表の補足を以下で行う。

【結果タイプについて】

●交渉成立A～Cタイプ

●通常結果：悪魔が主人公達に興味を持った結果。1．スペルカードを貰う、2．アイテム類を貰う、3．悪魔に去ってもらう、のいずれかを、プレイヤーが任意で悪魔に要求できる。また、交渉成立Aタイプであった場合に1を選択すると、カード以外に何らかのアイテムをも貰える。

●希少結果：パーティーレベルが交渉対象の悪魔のレベルよりも3まで低い状態ならば、1/16の確率でスペルカードを貰える事がある。

●至福タイプ

●結果1（確率1/2）：主人公達に何らかのアイテム譲渡するか、対象キャラクターを回復、経験値プレゼント等して去っていく。

●結果2（確率1/2）：交渉しているキャラクターの魔法威力が、交渉対象の悪魔の魔法威力を上回っている場合、悪魔が〝HAPPY〟状態になる。以上の状態にならない場合は、何も起きない。

●服従タイプ

●結果1（確率7/16）：上の結果1と同じ。

●結果2（確率1/16）：条件は上記の結果2と同じ。悪魔は〝CHARM〟状態になる。

●結果3（確率1/2）：悪魔は何もしない（捨て台詞を吐く事も）で去っていく。

●愚弄タイプ

●結果1（確率1/3）：上記の結果1と同じ。

●結果2（確率1/2）：上記の結果3と同じ。

※＝男性のみ

	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
	世間話	あやす※	−	さとす	−
	−	−	−	無視する	無視する
	驚かす	−	けなす	−	−
	−	−	泣き落とす※	−	−
	−	−	脅す	−	脅す
	笑わせる	歌う	泣き落とす	−	−
	−	勧誘する	−	−	−
	−	勧誘する※	誘惑する	−	−



●逃亡タイプ
●結果 (確率1/3)：至福タイプの結果１と同じ。
●結果２ (確率1/3)：条件は至福タイプの結果２と同じ。悪魔は〝BIND〟状態になる。
●結果３ (確率1/3)：服従タイプの結果３と同じ。
●混乱タイプ
●結果１ (確率1/6)：至福タイプの結果１と同じ。
●結果２ (確率1/2)：条件は至福タイプの結果２と同じ。悪魔は〝PUNIO〟になる。
●結果３ (確率1/6)：服従タイプの結果３と同じ。
●結果４ (確率1/6)：悪魔全体が打撃攻撃力アップ(タルカジャと同効果）になる。
●激怒タイプ
●結果１ (確率1/2)：悪魔全体が打撃攻撃力アップする。またパーティーレベル平均が交渉悪魔のレベルを上回っている場合は1/9の確率で、下回っている場合4/5の確率で、悪魔から先制攻撃を受ける。
●結果２ (確率1/2)：結果１に加え、交渉しているキャラクターのレベルが、交渉対象の悪魔レベルを上回っている場合は1/3の確率で、下回っている場合4/5の確率で、そのキャラクターが〝BIND〟状態になる(それ以外は「負けずににらみ返す」)。
●服従・逃亡・混乱・激怒タイプ共通
希少結果：1/256の確率でスペルカードをもらえる。



コンタクト・コマンド一覧は、興味と喜びを同時に最高潮にするためにある。その際、同時に発生する可能性のある怒りや恐怖をどう避けるか、が交渉の肝と言えるだろう。

コンタクト・コマンド

５人のパーティーで、計20通りの選択ができるようになっている。下のコマンドリストが、悪魔の感情変化のカラクリだ。 (P153に続く)

コンタクトコマンド一覧

男、女：悪魔の性別。NEUT：属性ニュートラル。特徴：悪魔の性格。興：興味、怒：怒り、恐：恐怖、喜：喜び（数値はパーセント/100）

主人公

タイプ	説得する					勧誘する					挑発する					歌う				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	5	5	0	90	賢い	5	5	90	0	陰気	90	5	5	0	賢い	0	5	90	5
	陰気	5	90	0	5	陽気	90	5	5	0	強気	5	90	5	0	愚か	0	5	5	90
	強気	90	5	0	5	弱気	5	5	90	0	弱気	5	5	90	0	陽気	0	5	5	90
	高慢	5	90	0	5	高慢	5	90	5	0	短気	5	90	5	0	短気	0	90	5	5
男・DARK	愚か	1	10	0	89	賢い	1	15	84	0	陰気	80	15	5	0	賢い	0	15	80	5
	陰気	1	95	0	4	陽気	80	15	5	0	強気	1	99	0	0	愚か	0	15	0	85
	強気	80	10	0	10	弱気	1	15	84	0	弱気	1	15	84	0	陽気	0	15	0	85
	高慢	1	95	0	4	高慢	1	99	0	0	短気	1	99	0	0	短気	0	100	0	0
女・NEUT	愚か	5	5	0	90	賢い	5	5	90	0	陰気	90	5	5	0	賢い	0	5	90	5
	陰気	5	90	0	5	陽気	90	5	5	0	強気	5	90	5	0	愚か	0	5	5	90
	強気	90	5	0	5	弱気	5	5	90	0	弱気	5	5	90	0	陽気	0	5	5	90
	高慢	5	90	0	5	高慢	5	90	5	0	短気	5	90	5	0	短気	0	90	5	5
女・DARK	愚か	1	10	0	89	賢い	1	15	84	0	陰気	80	15	5	0	賢い	0	15	80	5
	陰気	1	95	0	4	陽気	80	15	5	0	強気	1	99	0	0	愚か	0	15	0	85
	強気	80	10	0	10	弱気	1	15	84	0	弱気	1	15	84	0	陽気	0	15	0	85
	高慢	1	95	0	4	高慢	1	99	0	0	短気	1	99	0	0	短気	0	100	0	0

マキ

タイプ	頼む 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	5	90	0	5
	陰気	5	90	0	5
	弱気	5	5	0	90
	短気	90	5	0	5
男・DARK	愚か	1	95	0	4
	陰気	1	95	0	4
	弱気	1	10	0	89
	短気	80	10	0	10
女・NEUT	愚か	5	90	0	5
	陰気	5	90	0	5
	弱気	5	5	0	90
	短気	90	5	0	5
女・DARK	愚か	1	95	0	4
	陰気	1	95	0	4
	弱気	1	10	0	89
	短気	80	10	0	10

タイプ	でまかせ 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	90	5	0	5
	陽気	5	5	0	90
	短気	5	90	0	5
	高慢	5	90	0	5
男・DARK	愚か	80	10	0	10
	陽気	1	10	0	89
	短気	1	95	0	4
	高慢	1	95	0	4
女・NEUT	愚か	90	5	0	5
	陽気	5	5	0	90
	短気	5	90	0	5
	高慢	5	90	0	5
女・DARK	愚か	80	10	0	10
	陽気	1	10	0	89
	短気	1	95	0	4
	高慢	1	95	0	4

タイプ	おだてる 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	0	90	5	5
	陰気	0	90	5	5
	強気	0	5	5	90
	弱気	0	5	90	5
男・DARK	賢い	0	100	0	0
	陰気	0	100	0	0
	強気	0	15	0	85
	弱気	0	15	80	5
女・NEUT	賢い	0	90	5	5
	陰気	0	90	5	5
	強気	0	5	5	90
	弱気	0	5	90	5
女・DARK	賢い	0	100	0	0
	陰気	0	100	0	0
	強気	0	15	0	85
	弱き	0	15	80	5

タイプ	怯えるフリ 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	90	0	5
	陽気	5	5	0	90
	強気	90	5	0	5
	高慢	5	90	0	5
男・DARK	賢い	1	95	0	4
	陽気	1	10	0	89
	強気	80	10	0	10
	高慢	1	95	0	4
女・NEUT	賢い	5	90	0	5
	陽気	5	5	0	90
	強気	90	5	0	5
	高慢	5	90	0	5
女・DARK	賢い	1	95	0	4
	陽気	1	10	0	89
	強気	80	10	0	10
	高慢	1	95	0	4

マーク

タイプ	踊る 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	90	0	5
	陽気	5	5	0	90
	強気	5	90	0	5
	弱気	90	5	0	5
男・DARK	賢い	1	95	0	4
	陽気	1	10	0	89
	強気	1	95	0	4
	弱気	80	10	0	10
女・NEUT	賢い	5	5	0	90
	陽気	5	5	0	90
	強気	5	90	0	5
	弱気	90	5	0	5
女・DARK	賢い	1	10	0	89
	陽気	1	10	0	89
	強気	1	95	0	4
	弱気	80	10	0	10

タイプ	見つめる 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	5	5	0	90
	弱気	5	90	0	5
	短気	5	90	0	5
	高慢	90	5	0	5
男・DARK	愚か	1	10	0	89
	弱気	1	95	0	4
	短気	1	95	0	4
	高慢	80	10	0	10
女・NEUT	愚か	5	5	0	90
	弱気	5	90	0	5
	短気	5	90	0	5
	高慢	90	5	0	5
女・DARK	愚か	1	10	0	89
	弱気	1	95	0	4
	短気	1	95	0	4
	高慢	80	10	0	10

タイプ	挑発する 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	5	90	0
	陰気	5	5	90	0
	強気	5	90	5	0
	高慢	90	5	5	0
男・DARK	賢い	1	15	84	0
	陰気	1	15	84	0
	強気	1	99	0	0
	高慢	80	15	5	0
女・NEUT	賢い	5	5	90	0
	陰気	5	5	90	0
	強気	5	90	5	0
	高慢	90	5	5	0
女・DARK	賢い	1	15	84	0
	陰気	1	15	84	0
	強気	1	99	0	0
	高慢	80	15	5	0

タイプ	ホラを吹く 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	5	5	0	90
	陽気	90	5	0	5
	陰気	5	90	0	5
	短気	5	90	0	5
男・DARK	愚か	1	10	0	89
	陽気	80	10	0	10
	陰気	1	95	0	4
	短気	1	95	0	4
女・NEUT	愚か	5	5	0	90
	陽気	90	5	0	5
	陰気	5	90	0	5
	短気	5	90	0	5
女・DARK	愚か	1	10	0	89
	陽気	80	10	0	10
	陰気	1	95	0	4
	短気	1	95	0	4

南条

タイプ	物でつる					一喝する					演説する					皮肉を言う				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	90	0	5	陽気	5	90	5	0	賢い	90	5	0	5	愚か	5	5	0	90
	愚か	90	5	0	5	強気	5	90	5	0	陰気	5	90	0	5	陽気	5	90	0	5
	強気	5	90	0	5	弱気	5	5	90	0	短気	5	90	0	5	陰気	90	5	0	5
	弱気	5	5	0	90	短気	90	5	5	0	高慢	5	5	0	90	高慢	5	90	0	5
男・DARK	賢い	1	95	0	4	陽気	1	99	0	0	賢い	80	10	0	10	愚か	1	10	0	89
	愚か	80	10	0	10	強気	1	99	0	0	陰気	1	95	0	4	陽気	1	95	0	4
	強気	1	95	0	4	弱気	1	15	84	0	短気	1	95	0	4	陰気	80	10	0	10
	弱気	1	10	0	89	短気	80	15	5	0	高慢	1	10	0	89	高慢	1	95	0	4
女・NEUT	賢い	5	90	0	5	陽気	5	90	5	0	賢い	90	5	0	5	愚か	5	70	0	25
	愚か	90	5	0	5	強気	5	90	5	0	陰気	5	90	0	5	陽気	5	90	0	5
	強気	5	90	0	5	弱気	5	5	90	0	短気	5	90	0	5	陰気	90	5	0	5
	弱気	5	5	0	90	短気	90	5	5	0	高慢	5	5	0	90	高慢	5	25	0	70
女・DARK	賢い	1	95	0	4	陽気	1	99	0	0	賢い	80	10	0	10	愚か	1	75	0	24
	愚か	80	10	0	10	強気	1	99	0	0	陰気	1	95	0	4	陽気	1	95	0	4
	強気	1	95	0	4	弱気	1	15	84	0	短気	1	95	0	4	陰気	80	10	0	10
	弱気	1	10	0	89	短気	80	15	5	0	高慢	1	10	0	89	高慢	1	30	0	89

ブラウン

タイプ	ナンパ					世間話					笑わせる					驚かす				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	5	90	0	賢い	90	5	0	5	愚か	5	90	0	5	陽気	90	5	5	0
	陰気	5	5	0	90	愚か	5	90	0	5	陰気	5	5	90	0	弱気	5	5	90	0
	強気	5	90	0	5	陽気	5	5	0	90	弱気	90	5	0	5	短気	5	90	5	0
	高慢	0	5	90	5	強気	5	90	0	5	短気	5	90	0	5	高慢	5	90	5	0
男・DARK	賢い	1	15	84	0	賢い	80	10	0	10	愚か	1	95	0	4	陽気	80	15	5	0
	陰気	1	10	0	89	愚か	1	95	0	4	陰気	1	15	84	0	弱気	1	15	84	0
	強気	1	95	0	4	陽気	1	10	0	89	弱気	80	10	0	10	短気	1	99	0	0
	高慢	0	15	80	5	強気	1	95	0	4	短気	1	95	0	4	高慢	1	99	0	0
女・NEUT	賢い	5	90	0	5	賢い	90	5	0	5	愚か	5	5	0	90	陽気	90	5	5	0
	陰気	5	5	0	90	愚か	5	70	0	25	陰気	5	85	5	5	弱気	5	5	90	0
	強気	5	5	0	90	陽気	5	5	0	90	弱気	90	5	0	5	短気	5	90	5	0
	高慢	5	5	0	90	強気	5	90	0	5	短気	0	5	90	5	高慢	5	90	5	0
女・DARK	賢い	1	95	0	4	賢い	80	10	0	10	愚か	1	10	0	89	陽気	80	15	5	0
	陰気	1	10	0	89	愚か	1	75	0	24	陰気	1	90	5	4	弱気	1	15	84	0
	強気	1	10	0	89	陽気	1	10	0	89	弱気	80	10	0	10	短気	1	99	0	0
	高慢	1	10	0	89	強気	1	95	0	4	短気	0	15	80	5	高慢	1	99	0	0

エリー

タイプ	怖い話				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	0	5	90	5
	陽気	0	90	5	5
	陰気	0	5	90	5
	強気	0	5	5	90
男・DARK	愚か	0	15	80	5
	陽気	0	100	0	0
	陰気	0	15	80	5
	強気	0	15	0	85
女・NEUT	愚か	0	5	90	5
	陽気	0	90	5	5
	陰気	0	5	5	90
	強気	0	90	5	5
女・DARK	愚か	0	15	80	5
	陽気	0	100	0	0
	陰気	0	15	0	85
	強気	0	100	0	0

タイプ	あやす				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	90	5	0	5
	愚か	5	5	0	90
	陽気	5	5	0	90
	弱気	5	90	0	5
男・DARK	賢い	80	10	0	10
	愚か	1	10	0	89
	陽気	1	10	0	89
	弱気	1	95	0	4
女・NEUT	賢い	5	90	0	5
	愚か	5	5	0	90
	陽気	5	5	0	90
	弱気	5	90	0	5
女・DARK	賢い	1	95	0	4
	愚か	1	10	0	89
	陽気	1	10	0	89
	弱気	1	95	0	4

タイプ	歌う				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	陰気	5	90	0	5
	弱気	90	5	0	5
	短気	5	90	0	5
	高慢	5	5	0	90
男・DARK	陰気	1	95	0	4
	弱気	80	10	0	10
	短気	1	95	0	4
	高慢	1	10	0	89
女・NEUT	陰気	5	90	0	5
	弱気	5	90	0	5
	短気	90	5	0	5
	高慢	5	90	0	5
女・DARK	陰気	1	95	0	4
	弱気	1	95	0	4
	短気	80	10	0	10
	高慢	1	95	0	4

タイプ	勧誘する				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	90	0	5
	強気	5	5	0	90
	短気	90	5	0	5
	高慢	90	5	0	5
男・DARK	賢い	1	95	0	4
	強気	1	10	0	89
	短気	80	10	0	10
	高慢	80	10	0	10
女・NEUT	賢い	5	90	0	5
	強気	5	90	0	5
	短気	90	5	0	5
	高慢	5	90	0	5
女・DARK	賢い	1	95	0	4
	強気	1	95	0	4
	短気	80	10	0	10
	高慢	1	95	0	4

アヤセ

タイプ	けなす				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	愚か	5	5	90	0
	陽気	90	5	5	0
	陰気	5	5	90	0
	強気	5	90	5	0
男・DARK	愚か	1	15	84	0
	陽気	80	15	5	0
	陰気	1	15	84	0
	強気	1	99	0	0
女・NEUT	愚か	5	5	90	0
	陽気	90	5	5	0
	陰気	5	5	90	0
	強気	5	90	5	0
女・DARK	愚か	1	15	84	0
	陽気	80	15	5	0
	陰気	1	15	84	0
	強気	1	99	0	0

タイプ	泣き落とす				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	5	90	0
	陰気	90	5	5	0
	弱気	70	5	25	0
	高慢	5	90	5	0
男・DARK	賢い	1	15	84	0
	陰気	80	15	5	0
	弱気	60	15	25	0
	高慢	1	99	0	0
女・NEUT	賢い	5	5	90	0
	陰気	5	90	5	0
	弱気	90	5	5	0
	高慢	5	90	5	0
女・DARK	賢い	1	15	84	0
	陰気	1	99	0	0
	弱気	80	15	5	0
	高慢	1	99	0	0

タイプ	誘惑する				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	90	0	5
	愚か	5	5	0	90
	短気	5	90	0	5
	高慢	90	5	0	5
男・DARK	賢い	1	95	0	4
	愚か	1	10	0	89
	短気	1	95	0	4
	高慢	80	10	0	10
女・NEUT	賢い	5	90	0	5
	愚か	5	5	0	90
	短気	5	90	0	5
	高慢	90	5	0	5
女・DARK	賢い	1	95	0	4
	愚か	1	10	0	89
	短気	1	95	0	4
	高慢	80	10	0	10

タイプ	脅す				
	特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	陽気	5	90	5	0
	強気	90	5	5	0
	弱気	5	5	90	0
	短気	5	90	5	0
男・DARK	陽気	1	99	0	0
	強気	80	15	5	0
	弱気	1	15	84	0
	短気	1	99	0	0
女・NEUT	陽気	5	90	5	0
	強気	90	5	5	0
	弱気	5	5	90	0
	短気	5	90	5	0
女・DARK	陽気	1	99	0	0
	強気	80	15	5	0
	弱気	1	15	84	0
	短気	1	99	0	0

ゆきの

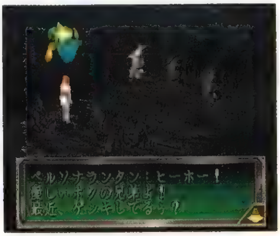
タイプ	いじめる 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	叱る 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	陰気	0	5	5	90	陽気	0	5	5	90
	弱気	0	5	90	5	強気	0	90	5	5
	短気	0	90	5	5	弱気	0	5	90	5
	高慢	0	5	90	5	高慢	0	5	90	5
男・DARK	陰気	0	15	0	85	陽気	0	15	0	85
	弱気	0	15	80	5	強気	0	100	0	0
	短気	0	100	0	0	弱気	0	15	80	5
	高慢	0	15	80	5	高慢	0	15	80	5
女・NEUT	陰気	0	5	5	90	陽気	0	5	5	90
	弱気	0	5	90	5	強気	0	90	5	5
	短気	0	90	5	5	弱気	0	5	90	5
	高慢	0	5	90	5	高慢	0	5	90	5
女・DARK	陰気	0	15	0	85	陽気	0	15	0	85
	弱気	0	15	80	5	強気	0	100	0	0
	短気	0	100	0	0	弱気	0	15	80	5
	高慢	0	15	80	5	高慢	0	15	80	5

タイプ	さとす 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	無視する 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	90	5	0	5	賢い	5	90	5	0
	愚か	5	25	0	70	愚か	90	5	5	0
	陽気	5	5	0	90	弱気	5	5	90	0
	強気	5	90	0	5	短気	5	90	5	0
男・DARK	賢い	80	10	0	10	賢い	1	99	0	0
	愚か	1	30	0	69	愚か	80	15	5	0
	陽気	1	10	0	89	弱気	1	15	84	0
	強気	1	95	0	4	短気	1	99	0	0
女・NEUT	賢い	90	5	0	5	賢い	5	90	5	0
	愚か	5	5	0	90	愚か	90	5	5	0
	陽気	5	90	0	5	弱気	5	5	90	0
	強気	5	90	0	5	短気	5	90	5	0
女・DARK	賢い	80	10	0	10	賢い	1	99	0	0
	愚か	1	10	0	89	愚か	80	15	5	0
	陽気	1	95	0	4	弱気	1	15	84	0
	強気	1	95	0	4	短気	1	99	0	0

レイジ

タイプ	無視する 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	叫ぶ 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	賢い	5	5	90	0	賢い	0	90	5	5
	愚か	90	5	5	0	陰気	0	5	90	5
	弱気	5	5	90	0	強気	0	5	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	0	5	90	5
男・DARK	賢い	5	5	90	0	賢い	0	90	5	5
	愚か	90	5	5	0	陰気	0	5	90	5
	弱気	5	5	90	0	強気	0	5	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	0	5	90	5
女・NEUT	賢い	5	5	90	0	賢い	0	90	5	5
	愚か	90	5	5	0	陰気	0	25	5	70
	弱気	5	5	90	0	強気	0	5	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	0	5	90	5
女・DARK	賢い	5	5	90	0	賢い	0	90	5	5
	愚か	90	5	5	0	陰気	0	25	5	70
	弱気	5	5	90	0	強気	0	5	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	0	5	90	5

タイプ	脅す 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び	手品をする 特徴	興味	怒り	恐怖	喜び
男・NEUT	陽気	5	5	90	0	愚か	5	0	90	5
	強気	90	5	5	0	陽気	5	0	5	90
	弱気	5	5	90	0	陰気	5	0	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	5	0	5	90
男・DARK	陽気	5	5	90	0	愚か	5	0	90	5
	強気	90	5	5	0	陽気	5	0	5	90
	弱気	5	5	90	0	陰気	5	0	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	5	0	5	90
女・NEUT	陽気	5	5	90	0	愚か	5	0	90	5
	強気	90	5	5	0	陽気	5	0	5	90
	弱気	5	5	90	0	陰気	5	0	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	5	0	5	90
女・DARK	陽気	5	5	90	0	愚か	5	0	90	5
	強気	90	5	5	0	陽気	5	0	5	90
	弱気	5	5	90	0	陰気	5	0	5	90
	短気	5	90	5	0	高慢	5	0	5	90



ペルソナトークの一例。ジャックランタンとジャックフロストは、共にイギリス土着の古い妖精族である。そのため、いずれかのペルソナを付けていれば、その両者との友好的ペルソナトークが可能になるのだ。

コンタクト・コマンド表を使用するには、極力主観を避けなければいけない。弱気な悪魔に強気に出たからといって、交渉が首尾良くいくわけではないからだ。コンタクト・コマンドに対する悪魔の反応は、数字で限定されている。その一覧が左ページまでの表というわけだ。

使用例：悪魔タイプが〝強気・愚か・陽気〟な女性ニュートラル（悪魔リストを参照の事）の場合。パーティーメンバーは、『セベク編』＋ブラウンとする。

まずメンバー内で「興味」が上昇するコマンドを探す。

・強気に対応するには、〈主人公・説得〉〈マキ・おびえるフリ〉

・陽気に対応するのは〈主人公・勧誘〉〈マーク・ホラを吹く〉〈ブラウン・驚かす〉

・愚かに対応するのは〈マキ・でまかせ〉〈南条・物でつる〉

とあるが、ここで主人公・説得には、〝愚か〟という性格に対して「喜び」が増幅されるようになっている事に着目したい。場合によっては、興味ではなく、喜びばかりが上昇する結果も予想されるのだ。

ペルソナトーク

特定のペルソナが付いているキャラクターが、特定の悪魔に最初のコマンドでコンタクトを取った場合、ペルソナトークという会話が発生する。右表の友好的組み合わせの場合、悪魔のレベルがパーティーレベル以下ならスペルカードが貰える（5レベル差までなら上でも1/16で入手可能になることも）。

友好的ペルソナトークの組み合わせ

種族	ペルソナ名	種族	悪魔名
EMPRESS	カーリー	地霊	カワンチャ
EMPRESS	ドゥルガー	魔獣	ドゥン
LOVERS	ジャックランタン	妖精	ジャックランタン
LOVERS	ジャックランタン	妖精	ジャックフロスト
LOVERS	ジャックフロスト	妖精	ジャックランタン
LOVERS	ジャックフロスト	妖精	ジャックフロスト
LOVERS	ピクシー	妖精	ピクシー
CHARIOT	シヴァ	妖魔	ガネーシャ
CHARIOT	シヴァ	地霊	カワンチャ
STRENGTH	オトヒメ	龍王	オトヒメ
FORTUNE	ケルベロス	魔獣	オルトロス
HANGEDMAN	バルバトス	堕天使	バルバトス
DEVIL	ロキ	妖獣	フェンリル
MOON	サキュバス	夜魔	サキュバス
MOON	リリム	夜魔	リリム
JUDGEMENT	ミカエル	天使	ケルブ
JUDGEMENT	ミカエル	天使	ソロネ
JUDGEMENT	ミカエル	天使	ドミニオン
JUDGEMENT	ミカエル	天使	ヴァーチャー
JUDGEMENT	ミカエル	天使	パワー
JUDGEMENT	ミカエル	天使	プリンシパリティ
JUDGEMENT	ミカエル	天使	アークエンジェル
JUDGEMENT	ミカエル	天使	エンジェル
JUDGEMENT	アズラエル	天使	ヴァーチャー
JUDGEMENT	ニケー	天使	エンジェル

敵対的なペルソナトークの組み合わせ

種族	ペルソナ名	種族	悪魔名
EMPEROR	マルドゥーク	邪龍	ムシュフシュ
EMPEROR	アガートラーム	邪龍	クロウ・クルーワッハ
HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	妖獣	マンガド
JUSTICE	パラスアテナ	鬼女	アルケニー
JUSTICE	ティール	妖獣	フェンリル
SUN	ガルーダ	龍王	ナーガ

敵対的ペルソナトークの場合には、敵悪魔全体にタルカジャの効果がかかり、コンタクト不能状態になる。この場合は、対象ペルソナを付けたキャラクターが最初にコンタクトを取らなければいい。

交渉により入手できるもの

●特殊防具

コンタクトによってのみ入手可能。悪魔との交渉に特殊な効果を持つ。その入手条件は……

1）交渉結果が「混乱」「逃亡」タイプ。
2）ランダムの結果、何かを悪魔から貰える場合になっている。
3）パーティー平均レベルが30以上。
4）パーティー平均レベルが交渉中の悪魔以上。
5）交渉している悪魔が、特殊防具に対応している大種族。(対応小種族はP155参照)
6）交渉している味方キャラクターが、装備可能。
7）以上を満たした状態で、1/2の確率で入手可能。

特殊防具の効果……装備した状態でコンタクトし、交渉相手の悪魔がその防具に対応した種族である場合、「興味」あるいは「喜び」の感情が、一気に点滅段階になる。ただし、コンタクト・コマンドで興味または喜びが上がらないコマンドでは、この効果は発揮されない。

●宝石

下表のように、希少な宝石は月齢に応じて入手可能である。条件はまず、交渉結果が「喜び」、「喜び＋興味」が最高潮の場合のみであること。その上で、表中下の月齢の場合、表内の確率に応じて希少宝石類が入手できるというわけだ。なお、普通宝石には条件はない。

●封神具アヴァターラ

ヴィシュヌを創るために必要な封神具。その入手条件は……

1）交渉可能な悪魔142体全てスペルカードをコンタクトによって入手する(ペルソナトーク除く)。
2）アヴァターラを初めて入手する。

以上が満たされている場合、142体目のペルソナカードを貰う際に、アヴァダーラも自動的に入手できる。

交渉禁則

以下の場合、交渉は成立しない

1）悪魔が全員バッドステータス状態である。
2）パーティー内キャラクターが全員コンタクト不可のバッドステータス状態である。
3）交渉相手がボス悪魔。
4）感情のない悪魔。
業魔……アラガンス、レイジネス、ペリカシティ、ジェラシー、グリード、オブスティーン
超人……ブラックマン、エージェント、シークレットサービス
魔人……アリス
5）そのコンタクト内で、すでに一度結果が出ている場合。

特殊防具リスト

防具名	装備&入手可能者	対応種族
ウィッチズハット	ブラウン、エリー、アヤセ	魔族
ドラゴンヘルム	主人公、ゆきの	龍族
ビッグバードスーツ	マーク、アヤセ	鳥族
エンジェルウィング	ブラウン、エリー	飛天族
ししおうのこて	マキ、南条、ゆきの	獣族
きめんのこて	南条、ゆきの	鬼族
スライムシューズ	主人公、レイジ	外道
ゆうれいのげた	マキ、ブラウン	邪霊

交渉で得られる宝石分類

<table>
<tr><th>超希少宝石</th><th>希少宝石A</th><th>希少宝石B</th><th>普通宝石</th></tr>
<tr><td>アレキサンドライト</td><td>サファイア</td><td>パール</td><td>アメジスト</td></tr>
<tr><td>ダイアモンド</td><td>エメラルド</td><td>タンザナイト</td><td>ガーネット</td></tr>
<tr><td rowspan="7">確率 1/32
FULL,HALF</td><td>ルビー</td><td>オパール</td><td>アクアマリン</td></tr>
<tr><td rowspan="6">確率 1/32
FULL,HALF,2/8</td><td rowspan="6">確率 1/8
FULL,HALF,2/8</td><td>トパーズ</td></tr>
<tr><td>ムーンストーン</td></tr>
<tr><td>マラカイト</td></tr>
<tr><td>オニキス</td></tr>
<tr><td>ターコイズ</td></tr>
</table>

ペルソナ合体
UNION GUIDE

ここにはカオスもロウもない。3身合体も特殊合体も、
「今後ともよろしく」もない。あるのは2身合体のみ。
しかしその結果には、多くの内部情報が隠されている。



PROLOGUE

ついに大全を伝えるべき時が来たようだ、悦楽と背信の権化たる「ペルソナ合体」概念の。マニア達に告ぐ。今までのシリーズで培ってきたロウ←→カオス、ライト←→ダークというクラスター分析を捨てよ。新たな基準とルールが天から降りてきている。それは一見シンプルで、しかしさまざまな情報を内包した複合体だ。それは一見扱いやすく、しかし用法を間違えると毒にもなるアルティメット・ドラッグだ。さあ一緒に楽しもう、新たなる秩序と混沌を。

まずは、合体概念の基本となる悪魔とペルソナの種族、属性分類を今ページの表を相互検索することによって認識していただきたい。

悪魔種族表

大種族	小種族	大属性
魔族	夜魔	evildark（暗黒）
	妖魔	elemental（精霊）
	妖精	elemental（精霊）
飛天族	天使	holylight（神聖）
	堕天使	evildark（暗黒）
龍族	龍王	holylight（神聖）
	邪龍	physical（物理）
鳥族	妖鳥	elemental（精霊）
	凶鳥	physical（物理）
獣族	魔獣	holylight（神聖）
	妖獣	evildark（暗黒）
鬼族	鬼女	physical（物理）
	妖鬼	holylight（神聖）
	地霊	elemental（精霊）
	邪鬼	elemental（精霊）
邪霊	幽鬼	evildark（暗黒）
	悪霊	evildark（暗黒）
	屍鬼	physical（物理）
外道	外道	physical（物理）
	業魔	evildark（暗黒）

ペルソナ種族

幻魔	MAGICIAN
女神	PRIESTESS
地母神	EMPRESS
魔神	EMPEROR
鬼神	HIEROPHANT
妖精	LOVERS
破壊神	CHARIOT
龍王	STRENGTH
聖獣	HERMIT
魔獣	FORTUNE
軍神	JUSTICE
堕天使	HANGEDMAN
死神	DEATH
神獣	TEMPERANCE
魔王	DEVIL
邪神	TOWER
妖魔	STAR
夜魔	MOON
霊鳥	SUN
大天使	JUDGEMENT
龍神	WORLD
民霊	FOOL

悪魔・ペルソナ属性一覧

大属性	小属性	反対小属性
normal 通常	normal/通常	—
elemental 精霊	ignis/火炎	aqua/氷結
	aqua/氷結	ignis/火炎
	air/疾風	terra/地震
	terra/地震	air/疾風
physical 物理	photon/電撃	grewon/核熱
	grewon/核熱	photon/電撃
	weakboson/衝撃	graviton/重力
	graviton/重力	weakboson/衝撃
evildark 暗黒	curse/呪殺	—
	awake/覚醒	—
	nerve/神経	—
	necromancy/降魔	—
holylight 神聖	exorcism/破魔	—
	sign/天啓	—
	bless/祝福	—
	wonder/奇跡	—



ペルソナ合体表

【合体基本】
①合体に使用する悪魔2体の小種族を決定する。
②合体表に照らし合わせ、ペルソナ種族が決まる。
③媒体として使用した悪魔2体のLV平均値に＋3した数値を設定する（例（LV20＋LV30）/2＋3＝28。この設定値よりも②の種族内で上のLVで最も近いものが、結果として創造されるペルソナである。
※同じ小種族同士の合体は不可能。
※設定値よりもLVの高いペルソナが存在しない場合は、その種族の最高ランクのペルソナに決定される。
※結果となるペルソナLVが主人公LVより10以上高い場合、合体不可。既に持っているペルソナは創造できない。

	夜魔	妖魔	妖精	天使	堕天使	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥
夜魔	×								
妖魔	EMPEROR 魔神	×							
妖精	MAGICIAN 幻魔	MAGICIAN 幻魔	×						
天使	LOVERS 妖精	LOVERS 妖精	PRIESTESS 女神	×					
堕天使	DEVIL 魔王	LOVERS 妖精	MAGICIAN 幻魔	JUDGEMENT 大天使	×				
龍王	SUN 霊鳥	EMPEROR 魔神	HERMIT 聖獣	JUDGEMENT 大天使	TEMPERANCE 神獣	×			
邪龍	JUDGEMENT 大天使	EMPEROR 魔神	MOON 夜魔	DEVIL 魔王	MOON 夜魔	PRIESTESS 女神	×		
妖鳥	MAGICIAN 幻魔	SUN 霊鳥	HERMIT 聖獣	MAGICIAN 幻魔	JUDGEMENT 大天使	CHARIOT 破壊神	WORLD 龍神	×	
凶鳥	JUSTICE 軍神	JUSTICE 軍神	EMPRESS 地母神	SUN 霊鳥	WORLD 龍王	EMPRESS 地母神	CHARIOT 破壊神	SUN 霊鳥	×
魔獣	HERMIT 聖獣	EMPEROR 魔神	PRIESTESS 女神	PRIESTESS 女神	HERMIT 聖獣	WORLD 龍神	JUSTICE 軍神	STAR 妖魔	PRIESTESS 女神
妖獣	SUN 霊鳥	TEMPERANCE 神獣	HERMIT 聖獣	PRIESTESS 女神	TOWER 邪神	CHARIOT 破壊神	TOWER 邪神	HANGEDMAN 堕天使	EMPEROR 魔神
鬼女	PRIESTESS 女神	JUSTICE 軍神	MAGICIAN 幻魔	HIEROPHANT 鬼神	MOON 夜魔	EMPRESS 地母神	JUSTICE 軍神	HERMIT 聖獣	EMPRESS 地母神
妖鬼	STAR 妖魔	EMPEROR 魔神	HIEROPHANT 鬼神	FORTUNE 魔獣	DEVIL 魔王	HIEROPHANT 鬼神	CHARIOT 破壊神	EMPRESS 地母神	FORTUNE 魔獣
地霊	JUSTICE 軍神	LOVERS 妖精	TEMPERANCE 神獣	WORLD 龍神	EMPRESS 地母神	HIEROPHANT 鬼神	STRENGTH 龍王	EMPRESS 地母神	EMPEROR 魔神
邪鬼	DEATH 死神	EMPEROR 魔神	CHARIOT 破壊神	DEATH 死神	TEMPERANCE 神獣	JUSTICE 軍神	HIEROPHANT 鬼神	JUSTICE 軍神	SUN 霊鳥
幽鬼	LOVERS 妖精	TEMPERANCE 神獣	JUDGEMENT 大天使	HIEROPHANT 鬼神	MOON 夜魔	TOWER 邪神	WORLD 龍神	JUSTICE 軍神	SUN 霊鳥
悪霊	HANGEDMAN 堕天使	LOVERS 妖精	HERMIT 聖獣	HANGEDMAN 堕天使	MAGICIAN 幻魔	WORLD 龍神	CHARIOT 破壊神	LOVERS 妖精	MOON 夜魔
屍鬼	MAGICIAN 幻魔	LOVERS 妖精	MAGICIAN 幻魔	JUDGEMENT 大天使	DEVIL 魔王	SUN 霊鳥	WORLD 龍神	JUDGEMENT 大天使	MOON 夜魔
外道	EMPEROR 魔神	TEMPERANCE 神獣	HANGEDMAN 堕天使	PRIESTESS 女神	MOON 夜魔	WORLD 龍神	HIEROPHANT 鬼神	LOVERS 妖精	JUDGEMENT 大天使

大属性合体相性

	elemental (精霊)	physical (物理)	holylight (神聖)	evildark (暗黒)
elemental (精霊)	同属性相性			
physical (物理)	反対属性相性	同属性相性		
holylight (神聖)	非干渉属性相性	非干渉属性相性	同属性相性	
evildark (暗黒)	非干渉属性相性	非干渉属性相性	反対属性相性	同属性相性

	魔族	飛天族	龍族	鳥族	獣族	鬼族	邪霊	外道
魔族	同種族相性							
飛天族	非干渉種族相性	同種族相性						
龍族	非干渉種族相性	非干渉種族相性	同種族相性					
鳥族	非干渉種族相性	優性種族相性	劣性種族相性	同種族相性				
獣族	優性種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	同種族相性			
鬼族	劣性種族相性	非干渉種族相性	優性種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	同種族相性		
邪霊	非干渉種族相性	劣性種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	同種族相性	
外道	非干渉種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	非干渉種族相性	劣性種族相性	非干渉種族相性	優性種族相性	×



	魔獣	妖獣	鬼女	妖鬼	地霊	邪鬼	幽鬼	悪霊	屍鬼	外道
魔獣	×									
妖獣	CHARIOT 破壊神	×								
鬼女	TEMPERANCE 神獣	SUN 霊鳥	×							
妖鬼	STRENGTH 龍王	FORTUNE 魔獣	EMPRESS 地母神	×						
地霊	CHARIOT 破壊神	STRENGTH 龍王	PRIESTESS 女神	HIEROPHANT 鬼神	×					
邪鬼	HIEROPHANT 鬼神	SUN 霊鳥	EMPRESS 地母神	JUSTICE 軍神	STAR 妖魔	×				
幽鬼	TEMPERANCE 神獣	HERMIT 聖獣	MOON 夜魔	DEATH 死神	HERMIT 聖獣	SUN 霊鳥	×			
悪霊	CHARIOT 破壊神	EMPEROR 魔神	EMPRESS 地母神	MOON 夜魔	WORLD 龍神	CHARIOT 破壊神	DEATH 死神	×		
屍鬼	TEMPERANCE 神獣	JUDGEMENT 大天使	TEMPERANCE 神獣	HERMIT 聖獣	STAR 妖魔	WORLD 龍神	JUDGEMENT 大天使	WORLD 龍神	×	
外道	MAGICIAN 幻魔	TOWER 邪神	PRIESTESS 女神	HIEROPHANT 鬼神	STRENGTH 龍王	FORTUNE 魔獣	MOON 夜魔	LOVERS 妖精	STAR 妖魔	×

【媒体相性合体】 ※セルフ合体画面参照

●大属性相性合体……白、赤、青で分類される。

1）非干渉相性(白)：属性間の相性が影響しない。

2）反対属性相性(赤)：合体事故が起こりやすい。

3）同属性相性(青)：合体結果のペルソナ基本能力値中、最も高いものに＋5、魔法威力に＋20される。

●大種族相性合体……矢印で分類される。魔法継承用。

1）非干渉種族間相性(○)：魔法継承されない。

2）同種族相性(↑)：合体結果のペルソナ基本能力値全てが＋1、後に選んだ悪魔の優先順位の高い魔法(P160参照)を継承する。

3）優勢種族相性(→)：先に選んだ悪魔の優先順位の高い魔法を継承する。

4）劣勢種族相性(↓)：後に選んだ悪魔の優先順位の高い魔法を継承する。合体結果のペルソナ基本能力全てが－1。



合体作業の手順

悪魔は８種類の大種族によってまず分類される。続いてそれら各大種族は、複数の小種族が設定されている。大種族は「大種族相性合体」に、小種族は「通常合体」の際に結果のペルソナを決定するために利用される。

さらに、小種族ごとに固定の大属性が設定されており、これは「大属性相性合体」の際に利用される。いずれもセルフ合体を行う際に関係する概念であり、思い通りの悪魔を造成しようと考えると避けては通れない。そして小属性だが、これは各悪魔個別に設定されている。魔法継承を行う際に、反対属性の魔法を継承しないという定義で利用される。

整理しよう。つまり、一見シンプルに見える通常の合体作業（アイテム、封神具合体を含まず）は以下の５つの手順を踏んで終了するのだ。

①通常合体：悪魔小種族→ペルソナが決定される。
②大属性相性合体：悪魔大属性→合体事故発生率とパラメータに関係する。
③大種族相性合体：悪魔大種族→決定されたペルソナの魔法継承とパラメータに関係する。
④悪魔小属性→個別の魔法継承に照らし合わせ、どの魔法が継承されるかを決定する際の指針となる。
⑤合体事故発生確率テーブル（P167参照）：悪魔大属性→②において、３パターンに分類された合体相性から事故発生率が決定される。このフィルターを通した際に事故が発生する決定がなされたら、③以降の手順で創造されるものとは異なるペルソナが発生する。

創造されたペルソナのパラメータは、①以外のどれかで多かれ少なかれ属性や大種族の影響を受けてパラメータや使用魔法が変化するのである。

セルフ合体のススメ

本書を十分に吟味し検討し計算すれば、事故が起こらない限り、予測通りのペルソナが計算通りの魔法継承を行い、パラメータを変化させた状態で具現化される。これらの計算をより容易に導いてくれるのがセルフ合体だ。本書ではよって、結果を求めるによりやさしいガイド合体よりも、セルフ合体を勧めるのである。その際、大種族間合体相性における選択順番は、横軸（番号と悪魔名）が先となり、縦軸（番号のみ）が後とする。

下の表は、P157で解説した相性合体のパターンを全小種族組み合わせに対応して作表したものだ。目的のペルソナ種族を作るために活用してほしい。よって、記号と色は、P157参照のこと。

セルフ合体表

種　族	媒体1	媒体2	記
MAGICIAN 幻魔	夜魔	夜魔	↑
	妖魔	妖精	↑
	天使	妖鳥	→
	妖精	鬼女	↓
	堕天使	悪霊	↓
	魔獣	外道	↓
	夜魔	妖鳥	○
	夜魔	屍鬼	○
	妖精	堕天使	○
	妖精	屍鬼	○
PRIESTESS 女神	龍王	邪龍	↑
	鬼女	地霊	↑
	妖精	魔獣	→
	夜魔	鬼女	↓
	妖精	天使	○

種族	媒体1	媒体2	記
	天使	魔獣	○
	天使	妖獣	○
	天使	外道	○
	魔獣	凶鳥	○
	鬼女	外道	○
EMPRESS 地母神	鬼女	妖鬼	↑
	鬼女	邪鬼	↑
	龍王	鬼女	→
	龍王	凶鳥	↓
	妖精	凶鳥	○
	堕天使	地霊	○
	妖鳥	妖鬼	○
	妖鳥	地霊	○
	凶鳥	鬼女	○
	鬼女	悪霊	○

種族	媒体1	媒体2	記
EMPEROR 魔神	夜魔	妖魔	↑
	妖魔	魔獣	→
	妖魔	妖鬼	↓
	妖魔	邪鬼	↓
	夜魔	外道	○
	妖魔	龍王	○
	妖魔	邪龍	○
	凶鳥	妖獣	○
	凶鳥	地霊	○
	妖獣	悪霊	○
HIEROPHANT 鬼神	妖鬼	地霊	↑
	龍王	妖鬼	→
	龍王	地霊	→
	邪龍	邪鬼	→
	妖精	妖鬼	↓

種族	媒体1	媒体2	記
	天使	幽鬼	↓
	天使	鬼女	○
	邪龍	外道	○
	魔獣	邪鬼	○
	妖鬼	外道	○
LOVERS 妖精	悪霊	外道	→
	妖魔	地霊	↓
	夜魔	天使	○
	夜魔	幽鬼	○
	妖魔	天使	○
	妖魔	堕天使	○
	妖魔	悪霊	○
	妖魔	屍鬼	○
	妖鳥	悪霊	○
	妖鳥	外道	○
CHARIOT 破壊神	魔獣	妖獣	↑
	邪龍	妖鬼	→
	妖精	邪鬼	↓
	龍王	妖鳥	↓
	邪龍	凶鳥	↓
	龍王	妖獣	○
	邪龍	悪霊	○
	魔獣	地霊	○
	魔獣	悪霊	○
	邪鬼	悪霊	○
STRENGHT 龍王	邪龍	地霊	→
	魔獣	妖鬼	○
	妖獣	地霊	○
	地霊	外道	○
HERMIT 聖獣	夜魔	魔獣	→
	妖精	妖獣	→
	妖精	悪霊	○
	妖精	龍王	○
	妖精	妖鳥	○
	堕天使	魔獣	○
	妖鳥	鬼女	○
	妖獣	幽鬼	○
	妖鬼	屍鬼	○
	地霊	幽鬼	○
FORTUNE 魔獣	天使	妖鬼	○
	凶鳥	妖鬼	○
	妖獣	妖鬼	○
	邪鬼	外道	○

種族	媒体1	媒体2	記
JUSTICE 軍神	妖鬼	邪鬼	↑
	龍王	邪鬼	→
	邪龍	鬼女	→
	夜魔	地霊	↓
	妖鬼	鬼女	↓
	夜魔	凶鳥	○
	妖魔	凶鳥	○
	邪龍	魔獣	○
	妖鳥	邪鬼	○
	妖鳥	幽鬼	○
HANGEDMAN 堕天使	天使	悪霊	↓
	夜魔	悪霊	○
	妖精	外道	○
	妖鳥	妖獣	○
DEATH 死神	幽鬼	悪霊	↑
	夜魔	邪鬼	↓
	天使	邪鬼	○
	妖鬼	幽鬼	○
TEMPERANCE 神獣	妖魔	妖獣	→
	妖精	地霊	↓
	妖魔	幽鬼	○
	妖魔	外道	○
	堕天使	龍王	○
	堕天使	邪鬼	○
	魔獣	鬼女	○
	魔獣	幽鬼	○
	魔獣	屍鬼	○
	鬼女	屍鬼	○
DEVIL 魔王	堕天使	屍鬼	↓
	夜魔	堕天使	○
	天使	邪龍	○
	堕天使	妖鬼	○
TOWER 邪神	妖獣	外道	↓
	堕天使	妖獣	○
	龍王	幽鬼	○
	邪龍	妖獣	○
STAR 妖魔	地霊	邪鬼	↑
	屍鬼	外道	→
	夜魔	妖鬼	↓
	妖鳥	魔獣	○
	地霊	屍鬼	○

種族	媒体1	媒体2	記
MOON 夜魔	幽鬼	外道	→
	堕天使	幽鬼	↓
	妖精	邪龍	○
	堕天使	邪龍	○
	堕天使	鬼女	○
	堕天使	外道	○
	凶鳥	屍鬼	○
	凶鳥	悪霊	○
	鬼女	幽鬼	○
	妖鬼	悪霊	○
SUN 霊鳥	妖鳥	凶鳥	↑
	夜魔	妖獣	→
	天使	凶鳥	→
	夜魔	龍王	[illegible]
	妖魔	妖鳥	[illegible]
	龍王	屍鬼	○
	凶鳥	邪鬼	○
	凶鳥	幽鬼	○
	妖獣	鬼女	○
	妖獣	邪鬼	○
	邪鬼	幽鬼	○
JUDGEMENT 大天使	天使	堕天使	↑
	屍鬼	幽鬼	↑
	堕天使	妖鳥	→
	天使	屍鬼	↓
	夜魔	邪龍	○
	妖精	幽鬼	○
	天使	龍王	○
	妖鳥	屍鬼	○
	凶鳥	外道	○
	妖獣	屍鬼	○
WORLD 龍神	悪霊	屍鬼	↑
	堕天使	凶鳥	→
	邪龍	妖鳥	↓
	天使	地霊	○
	龍王	魔獣	○
	龍王	悪霊	○
	龍王	外道	○
	邪龍	幽鬼	○
	邪龍	屍鬼	○
	地霊	悪霊	○
	邪鬼	屍鬼	○

魔法継承概念

この概念は、従来のシリーズにも存在したものだ。しかし、従来のそれは特定の魔法以外は、算出方法のあまりの複雑さから偶然に左右される事が多く、恣意的に利用しづらいものであった。『ペルソナ』では、ペルソナ自体の能力がキャラクター能力にダイレクトに反映される事実に鑑み、このシステムをより扱いやすく、合体時に算出しやすいように整理して提示されている。

とはいえ、その算出にはある程度の熟練を必要とするため、〝合体初心者〟は、単純に「↑」か「→」となる組み合わせを選び、結果オーライで魔法継承されるのを期待する事から始めてもいい。この際、合体事故を期待するのでなければ、セルフ合体画面上でその矢印が赤くなる組み合わせは避けた方が無難だ。

個別魔法継承順位

順番	A 精霊系単体攻撃魔法	B 精霊系全体攻撃魔法	C 物理系単体攻撃魔法	D 物理系全体攻撃魔法
1	アギダイン	マハラギダイン	フレイダイン	メギドラオン
2	ブフダイン	マハブフダイン	ザンダイン	マハザンダイン
3	ガルダイン	マハガルダイン	グラダイン	マハグラダイン
4	マグダイン	マハマグダイン	ジオダイン	マハジオダイン
5	アギラオ	マハラギオン	フレイラ	メギドラ
6	ブフーラ	マハブフーラ	ザンマ	マハザンマ
7	ガルーラ	マハガルーラ	グライバ	マハグライバ
8	マグナス	マハマグナス	ジオンガ	マハジオンガ
9	アギ	マハラギ	フレイ	メギド
10	ブフ	マハーブフ	ザン	マハザン
11	ガル	マハーガル	グライ	マハグライ
12	マグナ	マハマグナ	ジオ	マハジオ

順番	E 暗黒系呪殺魔法	F 暗黒系呪殺魔法	G 暗黒系覚醒魔法	H 暗黒系降魔魔法
1	マハムド	デカバー	バルザック	デスティカ
2	マハイエハ	デサンガ	マドール	ペトラマ
3	ムドオン	ドルミナー	ウルバーン	パララマ
4	バイエイハ	シバブー	ドロンパ	ポイズマ
5	ムド	プリンパ	ドロイド	シシリッカ
6	エイハ	ハピルマ	クイッカ	
7		マリンカリン		
8		マカジャマ		
9		デライト		
10		スランパ		

種類	I 神聖系破魔魔法	J 神聖系天啓魔法	K 神聖系祝福魔法	L 神聖系奇跡魔法
1	マハンマ	タルカジャ	ディア	サマリカーム
2	マハコウハ	ラクカジャ	ディアラマ	リカーム
3	ハマオン	スクカジャ	ディアラハン	リカームドラ
4	バイコウハ	マカカジャ	メディア	
5	ハンマ	デカジャ	メディラマ	
6	コウハ	テトラジャ	メディアラハン	
7		マカラカーン	ポズムディ	
8		テトラカーン	パララディ	
9		デクンダ	ペトラディ	
10		タルンダ	シシリディ	
11		ラクンダ	ペンパトラ	
12		スクンダ	パトラ	

属性別魔法継承順位表

大属性＼順番	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
elemental（精霊）	B	A	J	K	L	I	F	G	H	E
physical（物理）	D	C	F	G	H	E	J	K	L	I
holylight（神聖）	I	L	K	J	A	B	C	D	－	－
evildark（暗黒）	E	H	G	F	C	D	A	B	－	－

魔法継承の実践

魔法継承算出手段は以下の通り。

①大種族相性合体において、矢印表記されるパターンになること。

②合体の結果となるペルソナの大属性が決まる。これを上表「属性別魔法継承順位表」に当てはめる。

③属性別魔法継承順位表で、継承される魔法の順位が決定したところで、媒体となった2体の悪魔がそれらの魔法を所持していなければ、記号は先送りされる。この判定に、左表「個別魔法継承順位」を利用する。

④媒体悪魔の所持する魔法中、最優先される魔法が決定した後、魔法継承規制（後述）に則ってそれらの魔法が排除されなければ、継承魔法が決定する。この際、結果として創造されるペルソナの持つ魔法枠に空きがない場合（ここまでの算出に苦労したにも拘らず）、魔法は継承されないので注意したい。

⑤オメガクラスタ、アルファブラスタ、すでに結果となるペルソナが所有している魔法は継承されない。

以上の手順を踏んで、ようやく継承される魔法が確定する。魔法継承で注意したいのは、このシステム自体は手段にすぎない事。目的は有用な魔法（全体攻撃または回復、攻撃補助魔法）を確実に継承させる事である。ここを間違えてはいけない。

【魔法継承規制】

■火炎属性魔法が継承されないペルソナ

MAGICIAN（幻魔） ヴァルナ／ウルヴァシー
PRIESTESS（女神） マソ
LOVERS（妖精） ジャックフロスト
HERMIT（聖獣） フウタイ
TEMPERANCE（神獣） ゲンブ

■氷結属性魔法が継承されないペルソナ

MAGICIAN（幻魔） フーリー
PRIESTESS（女神） ウシャス／サティー
EMPRESS（地母神） ヴェスタ
LOVERS（妖精） ジャックランタン
HERMIT（聖獣） アンヴァル
SUN（霊鳥） スザク／ベンヌ
JUDGEMENT（大天使） ファレグ

■疾風属性魔法が継承されないペルソナ

MAGICIAN（幻魔） フレイ／クーフー・リン
EMPEROR（魔神） アガートラーム

■地震属性魔法が継承されないペルソナ

MAGICIAN（幻魔） ハヌマーン
LOVERS（妖精） ピクシー
HERMIT（聖獣） ビャッコ
JUSTICE（軍神） モーリアン／マッハ／ネヴァン
SUN（霊鳥） ガルーダ

■呪殺属性魔法が継承されないペルソナ

PRIESTESS（女神） ラクシュミ／ウシャス／テンセンニャンニャン／サティー／アメノウズメ／マソ
JUDGEMENT（大天使） ウォフ・マナフ／ミカエル？／アールマティ／ファレグ／ニケー

■破魔属性魔法が継承されないペルソナ

HANGEDMAN（堕天使）／DEATH（死神）／DEVIL（魔王）／TOWER（邪神）／MOON（夜魔） 全て

■降魔属性魔法が継承されないペルソナ

PRIESTESS（女神）／HIEROPHANT（鬼神） 全て
JUDGEMENT（大天使） サタン以外全て

■祝福・奇跡属性魔法が継承されないペルソナ

CHARIOT（破壊神）／JUSTICE（軍神）
HANGEDMAN（堕天使）／DEATH（死神）／DEVIL（魔王）／TOWER（邪神）／MOON（夜魔） 全て

潜在能力概念

多くのマニア達から、合体に遺伝子的要素を加えて欲しい、とのリクエストがある事は知っていたが、今作にてその概念は、悪魔の「潜在能力」という〝隠れパラメータ〞となって提示された。潜在能力を決定する基本ファクターは、月齢と小種族である。

潜在能力を発揮させるために、まずはタイプ（ここでは遺伝子型と呼ぶ）を設定する。遺伝子型は、
優性遺伝子＝A、B、C、D
劣性遺伝子＝O、P、Q

以上の7種類の遺伝子型の組み合わせを、血液型的な発想で表現すると、
AA、BB、CC、DD、OO、PP、QQ、AB、AC、AD、BC、BD、CD、OP、OQ、PQ
の16種類が存在する。

さて、この遺伝子型の決定は、以下の表で示される合体方法で算出される。先に呼び出す悪魔の種族（セルフ合体表では横軸＝カードNO.と悪魔名）と後に呼び出す悪魔（同縦軸＝カードNO.のみ）の掛け合わせ。ただしこの法則は、本来の合体法則とは意義を別にしているため、お互いに影響を与え合う事はない。あくまでも潜在能力の事だけが、この表で決定されるのである。

組み合わせは、右ページの通り。組み合わせたタイプには、その右表通りの種類がある。

先に呼び出すカードの種族

月齢	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
全悪魔	Q	A	B	C	D	O	P	Q	D

後に呼び出すカードの種族

月齢	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
夜魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖精	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
堕天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
龍王	O	D	A	Q	Q	C	B	A	B
邪龍	P	D	A	Q	Q	C	B	A	C
妖鳥	O	A	C	A	Q	D	C	B	B
凶鳥	P	A	C	A	C	D	C	B	C
魔獣	O	O	B	B	P	P	D	C	B
妖獣	P	O	B	B	B	P	D	C	C
鬼女	O	P	O	C	A	Q	A	D	B
妖鬼	O	P	O	C	A	Q	B	D	B
地霊	O	P	O	C	A	Q	C	D	B
邪鬼	P	P	O	C	A	Q	D	D	C
幽鬼	P	Q	P	O	D	O	O	C	C
悪霊	P	Q	P	O	D	O	O	B	C
屍鬼	P	Q	P	O	D	O	O	A	C
外道	P	Q	P	O	D	O	O	Q	C

潜在能力の種類

上の表で能力タイプが決定するが、これらは、4つのジャンルに分類される。

1）潜在攻撃

一定条件下で、ペルソナが所有者の指示とは別に、敵に対して攻撃行為をする。

この潜在攻撃だけは、右と上の表を使用する、いわゆる合体による追加能力ではない。特定のペルソナに最初から設定されている。よって、合体時の組み合わせによって、その他の潜在能力が追加される条件になっても、潜在攻撃を優先させる。他の能力はキャンセルされる。そして、潜在攻撃を持っているペルソナは、以下のわずか7体である。

- 所持悪魔：地母神ドゥルガー
  破壊神スサノオ／ホクトセイクン
  軍神ビシャモンテン
  魔王ルシファー
  大天使サタン
  龍神イルルヤンカシュ
- 効果：戦闘相性を無効化し、100％相性の攻撃で敵全体にダメージを与える。
- 条件：所有者の残りHPが1/4以下の状態時に1/16の割合で出現。
  同HPが1/8以下で1/8の割合で出現。
  同HPが1/16以下で1/4の割合で出現。

2）潜在防御（20番台）

一定条件下で、ペルソナが所有者をかばって敵からの攻撃を防御する。

- 効果：上表通り。
- 条件：所有者の残りHPが1/4以下の状態時に1/8の割合で出現。
  同HPが1/8以下で1/4の割合で出現。
  同HPが1/16以下で1/2の割合で出現。

3）潜在補助（30番台）

一定条件下で、ペルソナが所有者の指示とは別に、所有者のHP、SP等の回復を行う。

- 効果：上表通り。
- 条件：所有者の残りHPが1/8以下の状態時に1/8の割合で出現。
  同HPが1/16以下で1/4の割合で出現。

4）潜在復活（40番）

一定条件下で、ペルソナが所有者の指示とは別に、1回の戦闘中一度だけ、所有者のDYING状態を回避してくれる。

- 効果：所有者HPが0になると、その時点で自動的に所有者のHPを全回復するが、その戦闘中は選択不可になる。

戦闘終了後、そのペルソナの熟練度は1に、魔法は初期段階に戻ってしまう。一見非常なデメリットだが、上昇したパラメータは落ちない。再度熟練度を上げる事ができる。そしてパラメータも成長タイプの最高値以上に上昇する。考え方を変えれば、潜在復活を逆利用してパラメータを上げ続ける事によって、最強のペルソナを創りあげる事もできるのである。

- 条件：所有者のHPが0の状態時、1/4の割合で発生する。

カードの組み合わせ

	A	B	C	D	O	P	Q
A	00						
B	20	00					
C	21	23	00				
D	22	24	40	00			
O	00	00	00	00	30		
P	00	00	00	00	33	31	
Q	00	00	00	00	34	35	32

組み合わせで得られる能力タイプ

組合	タイプ	効果
OO	30	所有者のＳＰを½回復
PP	31	所有者のＨＰを½回復
QQ	32	所有者のＨＰとＳＰを½回復
OP	33	所有者のＳＰとステータス異常を全回復
OQ	34	所有者のＨＰとステータス異常を全回復
PQ	35	所有者のＨＰとＳＰとステータス異常を全回復
AB	20	物理攻撃を無効化
AC	21	魔法攻撃を無効化
AD	22	特殊物理攻撃を無効化
BC	23	特殊魔法攻撃を無効化
BD	24	全ての攻撃を無効化
CD	40	所有者死亡時に身代わり
その他	00	何も起きない

アイテム・宝石・封神具合体

以上までの合体法則を読んできて、３身合体等がなくなったことが、合体の魅力の半減、マニア度の減少と考える人はあまりいないだろう。『ペルソナ』はある意味、従来シリーズよりもマニアックな部分が多々含まれていると言える。確かに、一度合体してしまった悪魔はペルソナとなり、再び合体の舞台に立つ事はできない。しかし、一回の合体の重要性がこれほど考え、練られた事は逆になかったのではないか。

さらに深淵に潜ろう。アイテム等を用いた合体だ。第三者的物体を取り込む事によって、創り出されたペルソナに新しい能力が備わったり、ランクの高いペルソナが生まれたり、そもそもこの方法でしか創れないペルソナがいたりするのが、この合体の面白さであり、重要な部分だ。

アイテム合体

ここに含まれるアイテムとは、イベント専用のそれを除いた全てだ。どんなアイテムでも、右上表内に収められて、合体材料となる。特に銃を除く装備品全てに、合体時の追加能力値が個別設定されているのだ（武器・防具リスト参照）。

通常アイテム（消耗品全般）と銃に関しても、右中表の11パターンの中からランダムで能力値の増減が存在する。結果11の結果となった場合のみ（合体段階ではわからないが）、月齢をベースにした下表のランダムテーブルの算出の結果、魔法を覚える事もある。なお、表内の数字は、魔法リストのNoと対応している。結果となるペルソナに同じ魔法がある場合は覚えない。しかし、通常アイテム、銃を合体に使うのは、時にパラメータダウンの危険性も考えられる。合体結果が思わしくない場合（初期能力値でわかる)は、心を鬼にしてDELETEするのも手だ。

魔法石（いわゆる～ストーン系）合体は、消費系アイテム中でも確実にその能力を追加してくれる。合体不可条件は右ページの通り。

アイテム合体の種類と効果

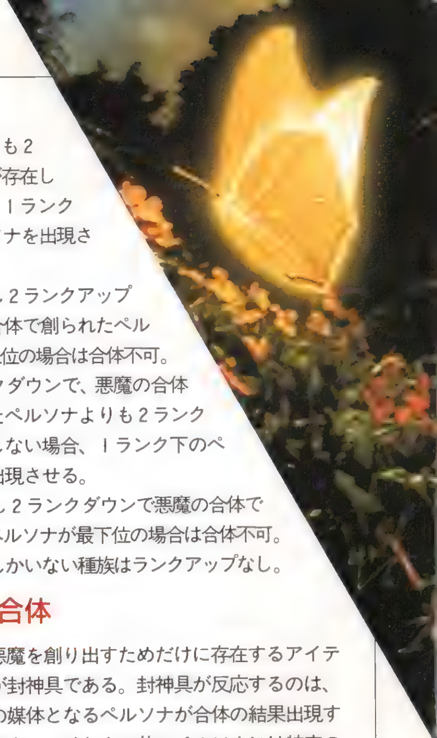
種類	効果
通常アイテム・銃器	ランダム効果（下記参照）
弾	魔攻と魔防アップ
武器（銃器・弾以外）	パラメーター「STR」アップ
頭部防具	パラメーター「LUK」アップ
胸部防具	パラメーター「VIT」アップ
腕部防具	パラメーター「TEC」アップ
脚部防具	パラメーター「AGL」アップ
魔法石	魔法取得
宝石	ペルソナランクアップ／ダウン
封神具	特殊ペルソナ召喚

通常アイテム・銃器合体の結果一覧（ランダム）

結果1	パラメーター「STR」が3上がる
結果2	パラメーター「VIT」が3上がる
結果3	パラメーター「TEC」が3上がる
結果4	パラメーター「AGL」が3上がる
結果5	パラメーター「LUK」が3上がる
結果6	パラメーター「STR」が3下がる
結果7	パラメーター「VIT」が3下がる
結果8	パラメーター「TEC」が3下がる
結果9	パラメーター「AGL」が3下がる
結果10	パラメーター「LUK」が3下がる
結果11	魔法を覚える．下表参照

通常アイテム魔法取得のランダムテーブル

NEW	55	56	57	58	59	60	61	62	63	65	66	67	68	69	70	74
1/8	1	2	7	8	13	14	19	20	・	・	・	・	・	・	・	・
2/8	25	26	31	32	37	38	43	44	・	・	・	・	・	・	・	・
3/8	4	5	10	11	16	17	22	23	28	29	34	35	40	41	46	47
HALF	49	50	52	53	77	78	80	81	95	96	98	99	112	113	・	・
5/8	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	98	99
6/8	3	9	15	21	27	33	39	45	・	・	・	・	・	・	・	・
7/8	101	102	103	104	105	106	107	113	・	・	・	・	・	・	・	・
FULL	51	54	79	82	97	100	73	75	6	12	18	24	30	36	42	48



・追加魔法枠のあるペルソナに限られる。
・魔法属性間で反対属性の魔法は追加できない（火炎系ペルソナに氷結系魔法を追加する）。
・すでに結果となるペルソナがその魔法を持っている場合はキャンセルされる。

なお、合体に使用する魔法石は、マハ～系に限る。全体攻撃こそがレベルアップの近道だからだ。

宝石合体

宝石は、さまざまなアイテムとの交換役を果たすだけではない。宝石を合体に加える事によって、従来〝精霊〟がその役割を担っていたランクアップ合体が可能となるのだ。

合体に必要な宝石と、結果となるペルソナのランクの関係は、下表の通り。注目すべきは、FOOL(民霊）という合体事故専用（P167参照）ペルソナにもこの法則が当てはまっている点だ。つまり、意図したペルソナとならなくても、その結果が民霊なら、民霊の３体いるペルソナのランク間で宝石は役割を果たすのである。

【宝石合体制限】

・２ランクアップ合体で、悪魔の合体で創られたペルソナよりも２ランク上が存在しない場合、１ランク上のペルソナを出現させる。
・１ないし２ランクアップで悪魔の合体で創られたペルソナが最上位の場合は合体不可。
・２ランクダウンで、悪魔の合体で創られたペルソナよりも２ランク下が存在しない場合、１ランク下のペルソナを出現させる。
・１ないし２ランクダウンで悪魔の合体で創られたペルソナが最下位の場合は合体不可。
・１種類しかいない種族はランクアップなし。

封神具合体

特定の悪魔を創り出すためだけに存在するアイテム、それが封神具である。封神具が反応するのは、次ページの媒体となるペルソナが合体の結果出現する時だけである。それも１体のペルソナには特定の封神具のみが対応する。実際、これら封神具がなけ

宝石合体リスト

宝石＼ペルソナ	幻魔	女神	地母	魔神	鬼神	妖精	破壊	聖獣	軍神	霊鳥	大天	龍神	民霊
アレキサンドラント	＋1	＋1	―	＋2	－1	―	－2	＋1	＋1	―	＋2	－1	―
ダイアモンド	＋2	＋1	＋1	―	＋2	－1	―	＋1	―	＋1	―	＋2	－1
サファイア	－1	＋2	＋1	＋1	―	＋1	－1	―	－2	＋1	＋1	―	＋1
エメラルド	＋1	－1	＋2	＋1	＋1	―	＋2	―	＋2	＋2	＋1	＋1	―
ルビー	―	＋1	－1	＋2	＋1	＋1	―	－1	－2	－1	＋2	＋1	＋1
パール	－1	―	＋1	－1	＋2	＋1	＋1	＋1	―	＋1	－1	＋2	＋1
タンザナイト	＋1	－1	―	＋1	－1	＋1	＋1	―	－1	―	＋1	－1	＋1
オパール	―	＋1	－1	―	＋1	－1	＋2	＋1	＋2	－1	―	＋1	－1
アメジスト	－2	―	＋1	－1	―	＋1	－1	＋1	―	＋1	－1	―	＋1
ガーネット	＋2	－2	―	＋1	－1	―	＋1	＋1	＋1	―	＋1	－1	―
アクアマリン	－2	＋2	－2	―	＋1	－1	―	－1	＋1	－2	―	＋1	－1
トパーズ	―	－2	＋2	－2	―	＋1	－1	＋1	＋2	＋2	－2	―	＋1
ムーンストーン	－1	―	－2	＋2	－2	―	＋1	―	－1	－2	＋2	－2	―
マラカイト	＋2	－1	―	－2	＋2	―	―	－1	＋1	―	－2	＋2	＋1
オニキス	―	＋2	－1	―	－2	＋1	－2	＋1	―	－1	―	－2	＋1
ターコイズ	＋1	―	＋2	－1	―	―	＋2	―	－1	＋2	－1	―	―

封神具合体一覧

封神具名	種族名	創れるペルソナ名	LV	媒体悪魔名
えんまちょう	HIEROPHANT	ヤマ	4	全HIEROPHANT組み合わせ
まさむねのがんたい	EMPEROR	ブラフマー	23	全EMPEROR組み合わせ
ニブルのけっしょう	DEATH	ヘル	34	全DEATH組み合わせ
ぶていのせんとう	EMPRESS	セイオウボ	44	全EMPRESS組み合わせ
フレイムショール	MAGICIAN	フーリー	8	全MAGICIAN組み合わせ
レイヴァンフェザー	JUSTICE	ネヴァン	8	全JUSTICE組み合わせ
すいてんぐうのおふだ	MAGICIAN	ヴァルナ	47	全MAGICIAN組み合わせ
くろいガータベルト	MOON	サキュバス	53	全MOON組み合わせ
かみなりおこし	HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	74	全HIEROPHANT組み合わせ
かるらぞう	SUN	ガルーダ	79	妖鬼ヤクシャ(LV52)×邪鬼ラクシャーサ(LV42)
ドルドナのかい	MAGICIAN	イルダーナ	80	邪龍クロウ・クルーワッハ(LV58)×妖獣キャスパルク(LV22)
ぶしょうのこま	JUSTICE	ビシャモンテン	66	全JUSTICE組み合わせ
フィウォルライニージ	DEVIL	ブレス	10	全DEVIL組み合わせ
ジャストドゥイット	JUDGEMENT	ニケー	7	全JUDGEMENT組み合わせ
プレザン	PRIESTESS	ウルズ	37	全PRIESTESS組み合わせ
ホワイトタブレット	HERMIT	ビャッコ	39	全HERMIT組み合わせ
こくはつしゃのにっき	JUDGEMENT	サタン	79	全JUDGEMENT組み合わせ
アヴニール	PRIESTESS	スクルド	88	龍王ウロボロス(LV67)×邪龍ファヴニール(LV70)
ブラックタブレット	TENPERANCE	ゲンブ	45	全TENPERANCE組み合わせ
ブルータブレット	WORLD	セイリュウ	49	全WORLD組み合わせ
むほうのかめん	TOWER	ニャルラトホテプ	66	全TOWER組み合わせ
クリムゾンタブレット	SUN	スザク	55	全SUN組み合わせ
ドラゴンスケイル	WORLD	ショクイン	97	妖鳥タクヒ(LV19)×龍王ナーガ(LV38)
しかのはくせい	MAGICIAN	フレイ	59	全MAGICIAN組み合わせ
さばきのけいやくしょ	JUDGEMENT	ミカエル	62	全JUDGEMENT組み合わせ
べっこうぶちのめがね	JUDGEMENT	?	60	全JUDGEMENT組み合わせ
ヴィクトリアルーン	JUSTICE	ティール	54	全JUSTICE組み合わせ
バビロンのひつぎ	DEATH	モト	58	全DEATH組み合わせ
パッセ	PRIESTESS	ヴェルザンディ	61	全PRIESTESS組み合わせ
バッファロービーツ	EMPRESS	ドゥルガー	57	全EMPRESS組み合わせ
みそぎのせいすい	CHARIOT	スサノオ	59	全CHARIOT組み合わせ
ロゼッタのせきひ	EMPEROR	アメン・ラー	62	全EMPEROR組み合わせ
カルカッタみやげ	EMPRESS	カーリー	85	鬼女ダーキニー(LV51)×魔獣ドゥン(LV54)
とらのはらまき	HIEROPHANT	インドラ	89	妖鬼ハンニャ(LV16)×邪鬼ギリメカラ(LV53)
オリーブのくびかざり	JUSTICE	パラスアテナ	90	妖獣スキュラ(LV43)×鬼女アルケニー(LV34)
いちにちいちぜん	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	94	妖魔ジン(LV35)×天使ケルプ(LV64)
マキシテンペスト	CHARIOT	シヴァ	96	妖魔ガネーシャ(LV65)×地霊カワンチャ(LV45)
あけのみょうじょう	DEVIL	ルシファー	99	鬼女サロメ(LV43)×妖鬼ピコリュス(LV32)
アヴァターラ	EMPEROR	ヴィシュヌ	86	妖魔ガンダルヴァ(LV18)×妖鬼ヤクシニー(LV37)
いきょうのぐうぞう	DEVIL	ベルゼブブ	77	全DEVIL組み合わせ

れば、上級ペルソナを創る事は不可能なのだ。逆に言えば、レベル差が10以内で、特定の封神具を持っていれば、簡単に目的のペルソナを創る事ができるのである。これら封神具の入手用データは、P208からのアイテムリストを参照してほしい。目的の上級ペルソナを創るためには、実はこの封神具を入手する方法のほうが困難である場合もある。もちろんパーティーレベルもそれなりにしておかないといけないが。

なお、間違えて関係のない組み合わせで封神具を使用してしまっても、それがなくなる事はない。通常の2身合体のみが行われた、と認識されるためだ。

合体事故

運が良ければ(?)一度も見る事なくゲームを終わらせてしまいかねないのが、この合体事故というイベントだろう。FOOL(民霊)という、事故でしか出現しないペルソナのためだけにあるといっても過言ではないこのシステムは、ある程度は狙わないと発生しない。まず合体事故の概念を説明しよう。

合体事故が起こるのは、媒体相性合体時に、セルフ合体画面上で赤く表示される結果となる時、最もその確率が上がる。実際事故が起こったとする。ベルベットルームのイゴールが「おっとイレギュラーです」と答える場合が多い。事故にも5種類あり、FOOL発生事故は、確率的には高いがそのうちの1パターンでしかない。それらは、媒体相性合体を元に、属性相性合体の種類別に発生確率が変化する。FOOLが最もできやすい合体は、意外にも同属性相性であることがわかる。

なお、下表内の事故内確率とは、まさにイゴールが失敗の発言をした際にカウントされるもので、合体内事故とは、イゴールのコメントなく結果が異なる場合を指す。

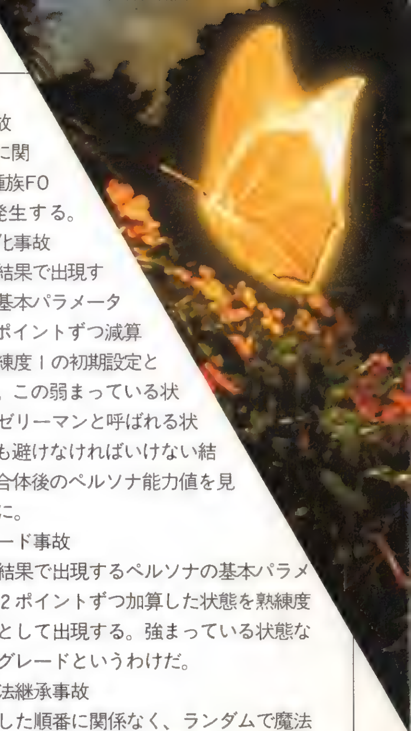
①他種属発生事故

組み合わせに関係なく、本来の合体結果とは異なるペルソナが発生する。まず、事故が下表①の確率にヒットする事。次に以下のランダムテーブルに従ってどの種族になるかが決まる。その後、通常の合体法則と同じようにレベルが決定し、対象ペルソナがはじき出される。

32/256=HERMIT、SUN、WORLD、LOVERS、TEMPERENCE、MOON

10/256=MAGICIAN、EMPEROR、JUSTICE、EMPRESS

6/256=PRIESTESS、HIEROPHANT、JUDGEMENT



②FOOL発生事故

組み合わせに関係なく、特殊種族FOOL(民霊)が発生する。

③ゼリーマン化事故

通常の合体結果で出現するペルソナの基本パラメータ全てから、5ポイントずつ減算した状態を熟練度1の初期設定として出現する。この弱まっている状態がいわゆるゼリーマンと呼ばれる状態である。最も避けなければいけない結果のひとつ。合体後のペルソナ能力値を見忘れないように。

④アップグレード事故

通常の合体結果で出現するペルソナの基本パラメータ全てに、2ポイントずつ加算した状態を熟練度1の初期設定として出現する。強まっている状態なので、アップグレードというわけだ。

⑤ランダム魔法継承事故

悪魔を選択した順番に関係なく、ランダムで魔法継承が行われる。合体媒体となる悪魔の持つ魔法から、最も優先順位の高い(P160参照)ものを継承する。

事故発生確率テーブル

	❶	❷	❸	❹	❺
同属性相性合体					
事故内確率	1/8	1/8	0	1/2	1/4
合体内確率	1/128	1/128	0	1/32	1/64
非干渉相性合体					
事故内確率	1/4	1/32	7/32	1/4	1/4
合体内確率	1/32	1/256	7/256	1/32	1/32
反属性相性合体					
事故内確率	1/8	1/16	1/2	0	5/16
合体内確率	1/32	1/64	1/8	0	5/64

ペルソナの相性

キャラクターの属性が、アクティブ状態のペルソナによって変化する事は、すでに述べた。しかしその前に、キャラクターによって相性の良いまたは悪いペルソナが存在する事を知らなくてはならない。これはペルソナごとに設定されているもので、変化する事はない。つまり発動できないものは、いつまでもできないのだ。

【ペルソナ相性表の見かた】

横軸にペルソナ名、縦軸に各キャラクターを配置した。

◎＝相性が最高のもの（ペルソナの潜在能力を発揮するためには、この相性でなくてはならない）

○＝相性が良いもの（降魔できるし、発動も可能）

△＝相性があまり良くないもの（降魔できるが、発動不可能）

×＝相性が最悪なもの（降魔不可）

潜在能力の事を考えるなら、できる限り◎相性のペルソナとキャラクターを考えた方がいいのかもしれない。しかし、現実にその様なピンチとなる場合も少なく、確実に潜在能力が発動するわけではない（確率に左右されるため）。よって本書では、○相性でも構わず降魔させる事を勧める。大事なのはむしろレベルアップする事、と考えるからである。

レベルアップするには、ペルソナの魔法に頼るのが、発動時間の長さに辟易するも、最も近道と思える。一見意味がないようだが、タルカジャやペンパトラを、パーティー全員がＨＰMAXでもメディラマをかけつづける……。これが実は一番経験値を貰えるのである事も前述した。では、答えはひとつだ。

ペルソナ名	主人公	マキ	マーク	南条	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
MAGICIAN・幻魔									
イルダーナ	○	○	○	○	○	△	◎	○	×
ハヌマーン	○	○	○	○	○	△	◎	○	×
フレイ	×	×	×	×	×	×	◎	×	×
ヴァルナ	○	○	○	○	○	△	◎	○	×
ヘルモーズ	○	○	○	○	○	△	◎	○	×
クーフー・リン	○	○	○	○	○	△	◎	○	×
ウルヴァシー	○	○	○	○	○	△	◎	○	×
フーリー	×	×	×	×	×	×	◎	×	×
PRIESTESS・女神									
スクルド	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
ラクシュミ	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
ヴェルザンディ	×	◎	×	×	×	×	×	×	×
ウシャス	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
テンセンニャンニャン	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
ウルズ	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
ハトホル	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
サティー	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
アメノウズメ	○	◎	○	○	○	○	○	△	×
マソ	×	◎	×	×	×	×	×	×	×
EMPRESS・地母神									
カーリー	○	△	○	○	○	○	○	◎	×

ペルソナ名	主人公	マキ	マーク	南条	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
イシュタル	○	△	○	○	○	○	○	◎	×
ドゥルガー	×	×	×	×	×	×	×	◎	×
セイオウボ	○	△	○	○	○	○	○	◎	×
ブリジット	○	△	○	○	○	○	○	◎	×
アリアンフロッド	○	△	○	○	○	○	○	◎	×
モコシ	○	△	○	○	○	○	○	◎	×
ヴェスタ	×	×	×	×	×	×	×	◎	×
EMPEROR・魔神									
ヴィシュヌ	◎	○	○	△	○	○	○	○	×
アメン・ラー	◎	×	×	×	×	×	×	×	×
バール	◎	○	○	△	○	○	○	○	×
オーディン	◎	○	○	△	○	○	○	○	×
マルドゥーク	◎	○	○	△	○	○	○	○	×
ブラフマー	◎	○	○	△	○	○	○	○	×
アガートラーム	◎	○	○	△	○	○	○	○	×
セイメンコンゴウ	◎	×	×	×	×	×	×	×	×
IHEROPHANT・鬼神									
インドラ	△	○	○	◎	○	○	○	○	×
フヘディ・メルゲン	△	○	○	◎	○	◎	○	○	×
トール	△	○	○	◎	○	○	○	○	×
タケミカズチ	△	○	○	◎	○	○	○	○	×
オーマ	△	○	○	◎	○	○	○	○	×

ペルソナ名	主人公	マキ	マーク	南条	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
ショウキ	△	○	○	◎	○	○	○	○	×
アイゼンミョウオウ	×	×	×	◎	×	×	×	×	×
ヤマ	△	○	○	◎	○	○	○	○	×
LOVERS・妖精									
ジャックランタン	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	×
ジャックフロスト	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	×
ピクシー	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	×
CHARIOT・破壊神									
シヴァ	○	○	◎	○	△	○	○	○	×
スサノオ	×	×	◎	×	×	×	×	×	×
セイテンタイセイ	○	○	◎	○	△	○	○	○	×
ホクトセイクン	○	○	◎	○	△	○	○	○	×
ゴステンノウ	○	○	◎	○	△	○	○	○	×
オグン	×	×	◎	×	×	×	×	×	×
STRENGTH・龍王									
オトヒメ	◎	○	◎	◎	○	○	○	◎	◎
HERMIT・聖獣									
ビャッコ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
アンヴァル	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○
フウタイ	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○
FORTUNE・魔獣									
ケルベロス	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
JUSTICE・軍神									
パラスアテナ	○	○	△	○	◎	○	○	○	×
ビシャモンテン	○	○	△	○	◎	○	○	○	×
ティール	×	×	×	×	◎	×	×	×	×
モーリアン	○	○	△	○	◎	○	○	○	×
ウルスラガナ	○	○	△	○	◎	○	○	○	×
マッハ	○	○	△	○	◎	○	○	○	×
トリグラフ	○	○	△	○	◎	○	○	○	×
ネヴァン	×	×	×	×	◎	×	×	×	×
HANGEDMAN・堕天使									
バルバトス	○	○	○	△	◎	○	◎	△	◎
DEATH・死神									
モト	×	×	×	×	×	×	×	×	◎
アンクウ	△	○	△	△	△	△	△	○	◎
ヘル	△	○	△	△	△	○	○	○	◎
TEMPERANCE・神獣									
ゲンブ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
アヌビス	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○

ペルソナ名	主人公	マキ	マーク	南条	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
DEVIL・魔王									
ルシファー	△	△	△	△	△	△	△	△	◎
ベルゼブブ	×	×	×	×	×	×	×	×	◎
ロキ	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
ブレス	×	×	×	×	×	×	×	×	◎
TOWER・邪神									
アマツミカボシ	○	△	○	○	○	△	△	△	◎
ニャルラトホテプ	×	×	×	×	×	×	×	×	◎
STAR・妖魔									
ヤヌス	×	◎	×	×	×	◎	◎	◎	×
MOON・夜魔									
サキュバス	◎	×	◎	◎	◎	×	×	×	◎
リリム	◎	×	◎	◎	◎	×	×	×	◎
SUN・霊鳥									
ガルーダ	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○
スザク	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ヤタガラス	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○
ヴィゾフニル	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○
ベンヌ	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○
JUDGEMENT・大天使									
ウォフ・マナフ	○	○	○	○	○	◎	△	○	×
サタン	○	○	○	○	○	◎	△	○	○
ミカエル	×	×	×	×	×	◎	×	×	×
?	×	×	×	◎	×	×	×	×	×
アールマティー	○	○	○	○	○	◎	△	○	×
アズラエル	○	○	○	○	○	◎	△	○	×
ファレグ	○	○	○	○	○	◎	△	○	×
ニケー	×	×	×	×	×	◎	×	×	×
WORLD・龍神									
ショクイン	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎
ムチャリンダ	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎
セイリュウ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
イルルヤンカシュ	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎
ケツアルカトル	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎
FOOL・民霊									
カマクラゴンゴロウ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ナルカミ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
テンジクトクベイ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

ペルソナの成長タイプ

いざ合体で創り出し降魔したペルソナは、発動する度に熟練度を上げていく。一定回数発動すると、熟練度ポイント（以下単に「熟練度」とする）が上がる。熟練度は最高値で8。つまり7段階の成長を見込めるのだ。熟練度が上がる（以下「成長する」と表現する）際、元来持っていた魔法が使用できるようになると同時に、設定された能力値（＝パラメータ）も上昇する。この能力値の伸びの違いをそれ

ペルソナレベルアップ時に上昇するパラメータ

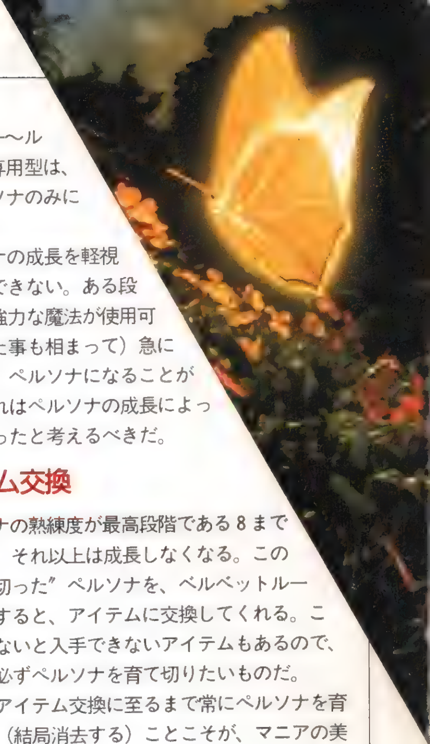
	2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8
タイプ	攻撃スキル型							防御スキル型							戦闘スキル型							魔法スキル型						
STR	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0
VIT	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0
TEC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AGL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LUK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAT	3	3	9	9	9	15	24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	9	9	9	15	24
MDF	0	0	0	0	0	0	0	3	3	9	9	9	15	24	0	0	0	0	0	0	0	3	3	9	9	9	15	24
タイプ	技術スキル型							補助スキル型							前衛スキル型							後衛スキル型						
STR	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
VIT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0
TEC	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9
AGL	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9
LUK	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3	3	5	9	1	1	3	3	3	5	9	0	0	0	0	0	0	0
MAT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MDF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
タイプ	バランスA型							バランスB型							バランスC型							早熟型						
STR	1	1	1	2	2	2	4	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	4	1	2	3	1	0	0	0
VIT	1	1	1	2	2	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	2	1	0	0	0
TEC	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	4	1	1	1	2	2	2	4	1	1	2	2	0	0	1
AGL	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	4	1	1	1	2	2	2	4	1	1	3	1	1	0	0
LUK	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	4	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
MAT	3	3	3	4	4	4	12	3	3	3	4	4	4	12	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3
MDF	3	3	3	4	4	4	12	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	4	4	4	12	3	3	6	6	3	0	0
タイプ	大器晩成A型							大器晩成B型							妖精ピクシー専用型							ビャッコ専用型						
STR	0	0	1	1	2	3	1	0	0	0	1	1	2	5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	3	0	0
VIT	1	0	1	2	1	3	1	0	1	0	1	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	3	0
TEC	0	1	1	1	2	2	1	0	0	0	1	1	2	4	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	23
AGL	1	0	1	0	3	3	0	0	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	3	0
LUK	0	1	0	1	2	2	2	0	0	0	1	1	2	5	1	5	5	10	10	15	30	0	1	0	2	3	0	0
MAT	0	0	3	3	6	9	3	0	0	1	2	3	6	15	5	5	16	16	16	16	48	0	10	0	10	0	10	10
MDF	1	2	3	4	5	7	2	1	1	2	2	3	3	15	0	0	0	0	0	0	0	10	0	10	0	10	0	10
タイプ	ゲンブ専用型							スザク専用型							セイリュウ専用型							ルシファー専用型						
STR	1	2	3	4	5	6	33	1	0	2	0	2	0	3	1	3	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	59
VIT	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	2	0	2	3	1	2	3	4	5	6	25	0	0	0	0	0	0	35
TEC	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	2	2	3	0	0	0	2	2	1	3	0	0	0	0	0	0	0	54
AGL	0	0	1	0	1	0	1	1	2	3	4	5	6	10	0	0	0	2	2	3	1	0	0	0	0	0	0	49
LUK	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	2	2	3	0	0	2	2	3	1	0	0	0	0	0	0	0	17
MAT	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	10	0	10	0	10	0	10	0	0	0	0	0	210	255	255
MDF	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	0	10	0	10	10	0	10	0	10	0	10	0	0	0	10	225	255	255

それ成長タイプとし、一覧にしたのが下の表だ。
成長タイプには以下の20種類がある。型の後に続くのは成長するパラメータ。

攻撃スキル型：STR、MAT
防御スキル型：VIT、MDF
戦闘スキル型：STR、VIT
魔法スキル型：MAT、MDF
技術スキル型：STR、TEC
補助スキル型：AGL、LUK
前衛スキル型：VIT、LUK
後衛スキル型：TEC、AGL
バランスA型：STR、VIT、MAT、MDF
バランスB型：TEC、AGL、LUK、MAT
バランスC型：STR、TEC、AGL、MDF
早熟型：前半は全パラメータがアップ、後半はさほど伸びない。
大器晩成A型：後半になるに連れてアップするパラメータが増える。
大器晩成B型：A型よりも極端に熟練度後半の能力がアップする。
ピクシー専用型、ビャッコ専用型、ゲンブ専用型、スザク専用型、セイリュウ専用型、ルシファー専用型

※ピクシー～ルシファー専用型は、対象ペルソナのみに関係する。

ペルソナの成長を軽視する事はできない。ある段階から（強力な魔法が使用可能になった事も相まって）急に〝使える〟ペルソナになることがある。これはペルソナの成長によってそうなったと考えるべきだ。



アイテム交換

ペルソナの熟練度が最高段階である８まで達すると、それ以上は成長しなくなる。この〝成長し切った〟ペルソナを、ベルベットルームで消去すると、アイテムに交換してくれる。この方法でないと入手できないアイテムもあるので、マニアは必ずペルソナを育て切りたいものだ。

また、アイテム交換に至るまで常にペルソナを育て続ける（結局消去する）ことこそが、マニアの美徳と言えまいか。

ペルソナ→アイテム交換

ペルソナ名	アイテム名	種類
MAGICIAN（幻魔）		
イルダーナ	ブリューナク	武器・両手剣
ハヌマーン	しんまのせきばん	魔法石
フレイ	シーザーレッグ	防具・脚部
ヴァルナ	ごくふてんのう	武器・斧
ヘルモーズ	ヴィーザルのくつ	防具・脚部
クーフー・リン	ゲイボルグ	武器・槍
ウルヴァシー	シシリディストーン	魔法石
フーリー	はんごんこう	アイテム
PRIESTESS（女神）		
スクルド	まんげつのせきばん	魔法石
ラクシュミ	はんげつのせきばん	魔法石
ヴェルザンディ	ホーリーコメット	武器・弓矢
ウシャス	ピースメーカー	武器・ハンドガン
テンセンニャンニャン	ここのえらいじんほう	武器・マシンガン
ウルズ	アヴニール	封神具
ハトホル	フレイダインストーン	魔法石
サティー	まんげつのせきばん	魔法石

ペルソナ名	アイテム名	種類
アメノウズメ	ペトラディストーン	魔法石
マソ	SPインセンス	アイテム
EMPRESS（地母神）		
カーリー	そうへきのせきばん	魔法石
イシュタル	あけのみょうじょう	封神具
ドゥルガー	インフィニティ	武器・投具
セイオウボ	シーザーヘルム	防具・頭部
ブリジット	レイドック	武器・斧
アリアンフロッド	エレキングラブ	武器・拳闘具
モコシ	パララディストーン	魔法石
ヴェスタ	ソーマ	アイテム
EMPEROR（魔神）		
ヴィシュヌ	こうはのせきばん	魔法石
アメン・ラー	えんまのせきばん	魔法石
バール	シーザーガード	防具・腕部
オーディン	ハディングのゆみ	武器・弓矢
マルドゥーク	らいめいのこて	防具・腕部
ブラフマー	アギダインストーン	魔法石

ペルソナ名	アイテム名	種類
アガートラーム	クラウソナス	武器･両手剣
セイメンコンゴウ	STRインセンス	アイテム
HIEROPHANT（鬼神）		
インドラ	せいもんのせきばん	魔法石
フヘディ・メルゲン	せんこうのせきばん	魔法石
トール	メギンギョルズ	防具･胸部
タケミカズチ	フツノミタマ	武器･片手剣
オーマ	ぶしょうのこま	封神具
ショウキ	メガトングラブ	武器･拳闘具
アイゼンミョウオウ	VITインセンス	アイテム
ヤマ	パララマストーン	魔法石
LOVERS（妖精）		
ジャックランタン	アイアンパンプキン	防具･頭部
ジャックフロスト	LUKインセンス	アイテム
ピクシー	LUKインセンス	アイテム
CHARIOT（破壊神）		
シヴァ	しゃくねつのせきばん	魔法石
スサノオ	くさなぎのつるぎ	武器･片手剣
セイテンタイセイ	こっぱみじんほう	武器･ショットガン
ホクトセイクン	ごかしんえんせん	武器･投具
ゴズテンノウ	グラダインストーン	魔法石
オグン	HPインセンス	アイテム
STRENGTH（龍王）		
オトヒメ	ツインタワー	武器･ライフル
HERMIT（聖獣）		
ビャッコ	ビャッコのぐそく	防具･脚部
アンヴァル	ドルドナのかい	封神具
フウタイ	ブフダインストーン	魔法石
FORTUNE（魔獣）		
ケルベロス	デッドエンド	武器･弾
JUSTICE（軍神）		
パラスアテナ	シーザーアーマー	防具･胸部
ビシャモンテン	とうまのせきばん	魔法石
ティール	グレイプニル	武器･鞭
モーリアン	ひそうふたかけ	武器･槍
ウルスラグナ	エギルのかぶと	防具･頭部
マッハ	ガルダインストーン	魔法石
トリグラフ	ポイズマストーン	魔法石
ネヴァン	AGLインセンス	アイテム
HANGEDMAN（堕天使）		
バルバトス	しにがみコルト	武器･ハンドガン
DEATH（死神）		
モト	デスクロス	武器･弓矢

ペルソナ名	アイテム名	種類
アンクウ	ゆうまあんこくしょう	武器･拳闘具
ヘル	ペトラマストーン	魔法石
TEMPERANCE（神獣）		
ゲンブ	ゲンブのよろい	防具･胸部
アヌビス	こくはつしゃのにっき	封神具
DEVIL（魔王）		
ルシファー	きょぎのせきばん	魔法石
ベルゼブブ	えいはのせきばん	魔法石
ロキ	じんさばくねつしょう	武器･拳闘具
ブレス	メギドラストーン	魔法石
TOWER（邪神）		
アマツミカボシ	ぐしのせきばん	魔法石
ニャルラトホテプ	こくじょうのせきばん	魔法石
STAR（妖魔）		
ヤヌス	くびかりスプーン	武器･斧
MOON（夜魔）		
サキュバス	シルバーメデューサ	武器･鞭
リリム	シシリッカストーン	魔法石
SUN（霊鳥）		
ガルーダ	ふうまのせきばん	魔法石
スザク	スザクのかぶと	防具･頭部
ヤタガラス	あめのむらくも	武器･両手剣
ヴィゾフニル	パパゲーノ	武器･弓矢
ベンヌ	ポズムディストーン	魔法石
JUDGEMENT（大天使）		
ウォフ・マナフ	しんじつのせきばん	魔法石
サタン	メギドファイア	武器･ショットガン
ミカエル	ヘブンズゲイト	武器･ライフル
?	みかづきのせきばん	魔法石
アールマティ	エンジェルウィスパー	武器･弾
アズラエル	ジオダインストーン	魔法石
ファレグ	ザンダインストーン	魔法石
ニケー	TECインセンス	アイテム
WORLD（龍神）		
ショクイン	れっぱのせきばん	魔法石
ムチャリンダ	せんこうりんだ	武器･投具
セイリュウ	セイリュウのこて	防具･腕部
イルルヤンカシュ	クリスナーガ	武器･片手剣
ケツアルカトル	マグダインストーン	魔法石
FOOL（民霊）		
カマクラゴンゴロウ	あめのぬぼこ	武器･槍
ナルカミ	ヘルレイン	武器･マシンガン
テンジクトクベイ	ジングルビュート	武器･鞭



CHAPTER 4

DATA FILE

「ペルソナ」完全データ集

悪魔ファイル

遭遇した悪魔に対するレスポンスは、パーティの状況と対象悪魔との相対的な関係に応じたものでなければならない。ここで注意したいのは、パーティの状況が非常に流動的で、１回の戦闘を経験しただけで大きく変化してしまう可能性があるということ。だからこそ、遭遇時に常に一定に設定されている悪魔の情報を把握しておくことが重要となる。確定した悪魔データに対しパーティの現在の状況を照らし合わせることで、臨機応変な行動の選択が実現する。

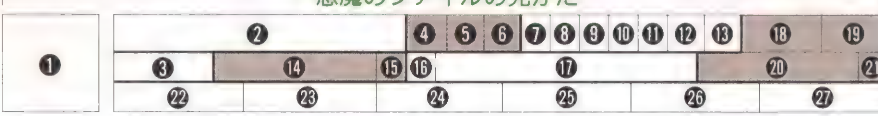
遭遇時に選択すべき行動には、大きく分けて、会話・戦闘・逃走の３つがある。例えば、この初期選択を行うだけでも、対峙した悪魔のレベル・所持魔法や能力値などから推察される総合的な攻撃力・パーティの攻撃に対する防御特性など、パーティの現状と悪魔のデータを照らし合わせる必要が生ずる。

確かに、頻繁に遭遇する悪魔に対し、その度に様々なデータを比較検討することは、手間ひまを考えると現実的ではないように思われるかもしれない。しかし、以下の例を見れば、さほど複雑でもなければ手間のかかるものでもないことがわかる。会話選択の場合、カード入手が可能かどうかを「レベル」から判断、後に「会話」項目を参考にコンタクトを実行。戦闘を選択する場合、「相」項目と「悪魔相性表」のデータから適切な攻撃属性を引き出し、所持魔法や能力値などから悪魔の攻撃を予測し、それらに対応できるペルソナや装備を選択する。これは単純化した例ではあるが、基本的なロジックでもある。

以下の悪魔データは、その際に必要とされる情報を網羅したもの。行動選択の各段階に応じて、必要な項目データを参考に、理論的な決定を行ないたい。

DATA REFERENCE GUIDE

悪魔のファイルの見かた



❶ 写真

悪魔の写真

❷ 悪魔名

悪魔の正式名称

❸ 小属性

悪魔が持つ性質的属性。火炎・氷結・疾風・地震・電撃・核熱・衝撃・重力・呪殺・神経・覚醒・降魔・破魔・天啓・祝福・奇跡、という16種類があり、外部からの刺激に対し、固有の適応力（弱点や反射・吸収などの特徴）を持つ。

❹ レベル

悪魔のレベル。キャラクターのレベルを越えるものからペルソナカード入手は不可。ただし、会話そのものは成立する。

❺ HP

悪魔に設定された存在力。衝撃を受けることで減少する数値。戦闘では、この数値を０にすることが目的となる。

❻ SP

魔法攻撃を行う際に消費する数値。この数値が０になることで、魔法攻撃の使用が不可となる。

❼〜⓭ 能力値

各ペルソナに設定された、能力の「初期値」。ここで設定された数値が変化することはない。

❼ STR

力。悪魔の物理的干渉能力を数値化。直接攻撃力に反映。

❽ VIT

体力。悪魔の存在力を数値化。防衛力に反映。

❾ TEC

技。悪魔の技巧的能力を数値化。直接攻撃・鉄砲攻撃・命中率に反映。

⑩ AGI
速さ。悪魔の行動速度能力を数値化。回避率、命中率などに反映。

⑪ LUK
運。悪魔の持つ運気を数値化。回避率・命中率・一撃必殺（魔法）攻撃の成否率・バッドステータス効果の成否率などに反映。

⑫ MAT
魔法攻撃。悪魔の持つ、魔法行使能力を数値化。行使魔法威力に反映。

⑬ MDF
魔法防御。悪魔の持つ、魔法抑制能力を数値化。魔法攻撃を受けた際の防御力。

⑭ アイテム
倒した際に落とす可能性のあるアイテム。

⑮ 率
倒した際にアイテムを落とす確率。

⑯ 相
攻撃相性。P176からの「悪魔相性表」に対応する番号。「悪魔相性表」の該当するナンバーを参照すれば、どの属性の攻撃が効果的なのか、または逆効果なのかを知ることができる。「悪魔相性表」には、攻撃属性ごとに、効果を数値化し記載した。100を効果基準値とし、200ならば基準値の倍の効果、100吸ならば基準値と同等の効果で悪魔のＨＰが回復、50反ならば基準値の半分を反射されパーティがダメージを受ける。悪魔と戦闘を行う場合には、最も重要となる要素のひとつ。

⑰ 特性
性質的要素。属性や小属性などの要因によって形成された弱点などの要因。項目16と「悪魔相性表」によって導きだされる悪魔の特性を、コメント化したものと考えればいい。

⑱ 口調
会話時における口調タイプ。

⑲ 会話
会話時において、該当悪魔のインタレスト感情をアップさせるための、最適なコンタクトコマンドとそれを持つキャラクターを示す。表中には、キャラクター名・コンタクトコマンドの順で記載。簡略化されたキャラクター名およびコマンド名は、それぞれ次を参照のこと。また、次のリストには、表中に記載されていないのも含み、全キャラクター・全コマンドを列挙し、表中にあるものには「●」を付けた。

キャラ	：主＝主人公	
コマンド	：説得＝説得する●	勧誘＝勧誘する
	挑発＝挑発する	歌う＝歌う
キャラ	：麻＝麻希	
コマンド	：頼む＝頼む●	おだ＝おだてる
	でま＝でまかせ●	怯え＝怯える●
キャラ	：南＝南条	
コマンド	：物で＝物でつる●	演説＝演説する
	一喝＝一喝する●	皮肉＝皮肉を言う●
キャラ	：マ＝マーク	
コマンド	：踊る＝踊る●	挑発＝挑発する
	見つ＝見つめる	ホラ＝ホラを吹く●
キャラ	：ブ＝ブラウン	
コマンド	：ナン＝ナンパ	笑わ＝笑わせる●
	世間＝世間話●	驚ろ＝驚かす
キャラ	：エ＝エリー	
コマンド	：怖い＝怖い話	歌う＝歌う
	あや＝あやす●	勧誘＝勧誘する●
キャラ	：ア＝アヤセ	
コマンド	：けな＝けなす●	誘惑＝誘惑する●
	泣き＝泣き落とす	脅す＝脅す●
キャラ	：ゆ＝ゆきの	
コマンド	：いじ＝いじめる	さと＝さとす
	叱る＝叱る	無視＝無視する
キャラ	：玲＝玲司	
コマンド	：無視＝無視する	脅す＝脅す
	叫ぶ＝叫ぶ	手品＝手品をする

⑳ 特徴
会話時において、キャラクターのコンタクトコマンドへの反応を決定する大きな要因となる、悪魔の性格タイプ。賢い・愚か・強気・弱気・陽気・陰気・高慢・短気などがある。詳細は、P148〜P152「コンタクトコマンド」を参照のこと。

㉑ 性
性別。会話タイプの性別を表す

㉒〜㉗ Magic 1〜6
悪魔の持つ魔法・技のリスト。



悪魔相性表

NO	相性名	片剣	両剣	槍	斧	鞭	投具	弓矢	拳闘	ハン	マシ	ショ	ライ	技	突撃	対ポ
		百%	火災	氷結	疾風	地震	電撃	核熱	衝撃	重力	呪殺	神経	降魔	破魔	奇跡	*
1	夜魔（暗黒）	200	200	200	200	200	200	200	200	100	100	100	100	200	200	50
		100	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100反	100吸	200	200	*
2	鬼女（物理）	100	200	100	100	100	200	100	100	100	100	100	100	150	100	50
		100	150	150	150	150	50	50	50	50	100	50反	100	100	100	*
3	妖鬼（神聖）	100	100	100	200	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	50
		100	75	75	75	75	75	75	75	75	200	75	125	100吸	25	*
4	地霊（精霊）	100	100	100	200	100	100	100	100	100	100	150	100	150	100	50
		100	100	100	200	100吸	0	100	200	100	100	100	100	100	100	*
5	邪鬼（精霊）	200	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	150	100	50
		100	50	50	50	50	150	150	150	150	100	75	100	100	100	*
6	幽鬼（暗黒）	100	100	100	100	100	100	100	200	200反	200反	200反	200反	100	100	100
		100	75	75	75	75	75	75	75	75	50反	0	25	250	250	*
7	悪霊（暗黒）	200	200	50	50	50	50	50	200	0	0	0	0	0	0	100
		100	200	100	100	100	100	100	100	100	100吸	0	50吸	250	250	*
8	屍鬼（物理）	25	25	25	25	25	200	25	200	0	0	0	0	25	25	100
		100	200	200	200	200	200	200	200	200	0	0	0	250	250	*
9	外道（物理）	100	100	100	100	100	100	100	100	200	100	100	100	100	100	50
		100	200	200	200	200	150	150	150	150	100	75	175	100	175	*
10	業魔（暗黒）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	100	200
		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100吸	0	50吸	200	150	*
11	女神（神聖）	100	100	100	200	100	100	200	200	100	100	100	100	100	150	25
		100	50	50	50	50	75	75	75	75	200	50反	200	100吸	100吸	*
12	鬼神（神聖）	100	100	100	100	100	200	100	100	50	50	50	50	25	100	25
		100	100	100	100	100	100	100	100	100	200	75	150	100吸	0	*
13	破壊神（物理）	100	100	100	100	100	100	100	0	75	75	75	75	0	0	50
		100	125	125	125	125	75	75	75	75	100	75	100	100	100	*
14	軍神（物理）	0	0	0	100	100	100	0	100	100	100	100	100	100	100	50
		100	150	150	150	150	100	100	100	100	100	75	100	100	100	*
15	死神（暗黒）	100	100	100	200	100	100	100	100	100	100	100	100	0	0	25
		100	0	0	0	0	100	100	100	100	100吸	100反	0	200	200	*
16	魔王（暗黒）	50	50	200	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	25
		100	25	25	25	25	25	25	25	25	100吸	0	50反吸	200	200	*
17	邪神（暗黒）	25	25	25	25	25	200	25	25	0	0	0	0	100	100	25
		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100吸	0	50	200	150	*
18	大天使（神聖）	100	100	200	100	100	100	100	100	50	50	50	50	50	100	25
		100	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	200	75	200	100吸	50反	*
19	民霊（物理）	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
		100	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	*
20	ノーマル	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	100
		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	*
21	精霊火炎	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	50反	100	50	50	150	150	150	150	100	75	100	100	100	*
22	精霊氷結	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	100	50反	50	50	150	150	150	150	100	75	100	100	100	*
23	精霊疾風	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	50	50	50反	100	150	150	150	150	100	75	100	100	100	*
24	精霊地震	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	50	50	100	50反	150	150	150	150	100	75	100	100	100	*
25	精霊雷魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	50	50	50	50	100吸	200	175	175	100	75	100	100	100	*
26	精霊熱魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	50	50	50	50	200	100吸	175	175	100	75	100	100	100	*
27	精霊衝魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	50	50	50	50	175	175	100吸	200	100	75	100	100	100	*
28	精霊降魔	200	200	200	200	200	200	200	200	100	100	100	150	100	100	25
		100	50	50	50	50	50	50	50	50	100	50	100吸	100	200	*
29	精霊反物	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	100
		100	200	200	200	200	250	250	250	250	100	100	200	100	200	*
30	精霊吸物	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100
		100	200	200	200	200	250	250	250	250	100	100	200	100	200	*
31	精霊鳥	0	0	100	0	0	100	200	0	250	250	250	250	100	100	50
		100	50	50	0	100	150	150	75	200	100	75	50	100	50	*

NO	相性名	片剣	両剣	槍	斧	鞭	投具	弓矢	拳闘	ハン	マシ	ショ	ライ	技	突撃	対ボ
		百%	火災	氷結	疾風	地震	電撃	核熱	衝撃	重力	呪殺	神経	降魔	破魔	奇跡	*
32	物理電撃	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	150	150	150	150	50反	100	50	50	100	75	100	100	100	*
33	物理核熱	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	150	150	150	150	100	50反	50	50	100	75	100	100	100	*
34	物理衝撃	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	150	150	150	150	50	50	50反	100	100	75	100	100	100	*
35	物理重力	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	150	150	150	150	50	50	100	50反	100	75	100	100	100	*
36	物理炎魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	100吸	200	175	175	50	50	50	50	100	75	100	100	100	*
37	物理水魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	200	100吸	175	175	50	50	50	50	100	75	100	100	100	*
38	物理空魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	175	175	100吸	200	50	50	50	50	100	75	100	100	100	*
39	物理地魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	25
		100	175	175	200	100吸	50	50	50	50	100	75	100	100	100	*
40	物理降魔	200	200	200	200	200	200	200	200	100	100	150	100	200	200	25
		100	50	50	50	50	50	50	50	50	100	50	100吸	100	200	*
41	物理反物	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	100
		100	250	250	250	250	200	200	200	200	100	100	200	100	200	*
42	物理吸物	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100
		100	250	250	250	250	200	200	200	200	100	100	200	100	200	*
43	物理龍	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	200	50	50
		100	150	150	150	150	150	150	150	150	100	0	150	100	150	*
44	物理鳥	0	0	100	0	0	100	200	0	250	250	250	250	100	100	50
		100	150	150	75	200	50	50	0	100	100	75	50	100	50	*
45	暗黒降魔	200	200	200	200	200	200	200	200	150	100	100	100	200	200	25
		100	25	25	25	25	25	25	25	25	100吸	50	50反	200	200	*
46	暗黒炎魔	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	100	100	100	25
		100	100吸	125	50	50	50	50	50	50	100吸	75	0	200	200	*
47	暗黒反物	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	100
		100	200	200	200	200	200	200	200	200	100吸	100	150	200	250	*
48	暗黒吸物	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100
		100	200	200	200	200	200	200	200	200	100吸	100	150	200	250	*
49	上級堕天（暗黒）	100	100	200	100	100	100	100	200	150	100	100	100	100	200	50
		100	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	100反	50反	200	200	*
50	下級堕天（暗黒）	150	150	200	150	150	150	150	200	150	100	100	100	100	200	50
		100	0	0	0	0	0	0	0	0	100反	50反	0	200	200	*
51	暗黒獣	100	100	100	100	200	100	100	100	175	125	125	125	0	0	50
		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100吸	25	50	200	200	*
52	神聖破魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	25
		100	75	75	75	75	75	75	75	75	200	75	200	100吸	50反	*
53	神聖炎魔	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	100	100	100	25
		100	100吸	125	50	50	50	50	50	50	200	75	175	100吸	0	*
54	神聖水魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	100	100	0
		100	125	100吸	50	50	50	50	50	50	200	75	175	100吸	0	*
55	神聖地魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	100	100	0
		100	50	50	125	100吸	50	50	50	50	200	75	175	100吸	0	*
56	神聖雷魔	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	100	100	100	0
		100	50	50	50吸	50	100吸	125	50	50	200	75	175	100吸	0	*
57	神聖降魔	200	200	200	200	200	200	200	200	100	150	100	100	200	200	25
		100	50	50	50	50	50	50	50	50	200	75	100吸	100吸	125	*
58	神聖反物	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	100
		100	200	200	200	200	200	200	200	200	200	100	250	100吸	150	*
59	神聖吸物	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100吸	100
		100	200	200	200	200	200	200	200	200	200	100	250	100吸	150	*
60	上級天使（神聖）	100	100	200	100	100	100	100	200	100	150	100	100	100	200	50
		100	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	50反	200	50反	200	50反	50反	*
61	下級天使（神聖）	150	150	200	150	150	150	150	200	100	150	100	100	100	200	50
		100	0	0	0	0	0	0	0	0	200	0	200	100吸	0	*
62	神聖龍	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	200	50	50
		100	150	150	150	150	150	150	150	150	200	50	200	100吸	50	*
63	神聖獣	100	100	100	100	200	100	100	100	125	175	125	125	0	0	50
		100	100	100	100	100	100	100	100	100	200	100反	200	100吸	50	*

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							

夜魔

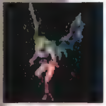
大種族 魔族

大属性 evildark

魔法を吸収し、物理攻撃に弱いという特性を持つ。性格、性別は様々だが、コンタクト時には南条と相性がよいようだ。エナジードレイン系の特殊攻撃を持つ者に注意。



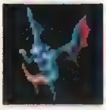
ジャヒー	64	448	768	33	32	35	43	36	132	121	妖艶	南・演説
awake	シシリッカストーン	×	1	魔法吸収　物理攻撃弱	賢い・強気・高慢	女						
シシリッカ	デカバー	セクシーダンス	あついくちづけ	ギルトアイズ	−							



トラソルテオトル	58	406	696	31	27	32	40	34	152	140	古式女魔	南・皮肉
curse	ペトラマストーン	×	1	魔法吸収　物理攻撃弱	陰気・強気	女						
ペトラマ	ムドオン	デサンガ	−	−	−							



サキュバス	51	357	612	27	24	28	36	30	136	126	少女	マ・踊る
awake	オパール	×	1	魔法吸収　物理攻撃弱	陽気・弱気	女						
ドルミナー	マリンカリン	ムドオン	ルナトラップ	あついくちづけ	−							



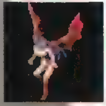
インキュバス	42	294	504	23	20	24	33	26	117	108	狂気	南・皮肉
awake	ロンギヌス	△	1	魔法吸収　物理攻撃弱	陰気・強気	男						
ドルミナー	デライト	セクシーダンス	あくまのキス	−	−							



ヒノエンマ	34	238	408	19	17	20	29	23	120	92	古式女魔	南・皮肉
nerve	ちがえしのたま	×	1	魔法吸収　物理攻撃弱	陰気・高慢	女						
デスティカ	マドール	−	−	−	−							



パリカー	27	189	324	15	13	16	25	19	105	78	妖艶	南・一喝
awake	メタルカード	△	1	魔法吸収　物理攻撃弱	賢い・短気・高慢	女						
プリンパ	マカジャマ	デビルスマイル	つくもらせんげき	−	−							



リリム	19	133	228	11	9	12	21	16	88	62	少女	主・説得
curse	ポイズマストーン	×	1	魔法吸収　物理攻撃弱	強気・短気	女						
ムド	マリンカリン	ポイズマ	キャンディボイス	あついくちづけ	こもりうた							



ナイトメア	13	91	156	9	7	9	18	13	69	62	ヒーホー	南・物で
awake	パララマストーン	×	1	魔法吸収　物理攻撃弱	愚か・陰気・弱気	男						
パララマ	スランパ	デスタッチ	かなしみのワルツ	−	−							



ナハトコボルト	7	29	84	5	4	6	15	10	61	38	狂気	南・物で
awake	メス	△	1	魔法吸収　物理攻撃弱	愚か・短気	男						
ハピルマ	ドルミナー	バインドボイス	デスタッチ	−	−							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話

小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性

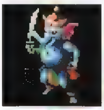
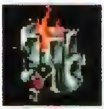
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

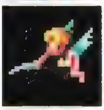
妖魔

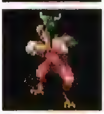
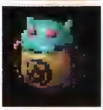
大種族 魔族

大属性 elemental

対応する属性魔法を反射・吸収するものが多いが、全体的に物理攻撃には弱い。すべて男性型悪魔で高慢なタイプが多いようだ。コンタクトでは南条、エリーと相性がよい。



悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
ガネーシャ	65	455	650	43	30	39	44	36	188	129	高慢	南・演説
シウテクトリ	60	420	600	40	29	37	42	34	176	120	高慢	南・演説
テング	51	357	510	34	25	31	37	30	157	105	高慢	エ・あや
キューピッド	43	301	430	29	21	27	33	26	140	92	ヒーホー	エ・勧誘
ジン	35	245	350	25	17	22	29	23	108	79	高慢	エ・あや
ハオカー	26	182	260	20	14	18	25	19	88	64	古老	南・皮肉
ガンダルヴァ	18	126	180	15	10	14	21	16	71	50	狂気	エ・勧誘
アガシオン	10	70	100	10	7	9	17	13	48	36	紳士	南・物で

悪魔名	小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性
ガネーシャ	air	サファイア	×	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・陽気・強気・高慢	男
シウテクトリ	ignis	メタルカード	△	21	火炎反射　物理魔法弱	賢い・強気・高慢	男
テング	air	ガルダインストーン	×	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・強気・短気・高慢	男
キューピッド	awake	ほうとうふ	△	28	魔法強　物理攻撃弱	陽気・高慢	男
ジン	ignis	ヒランヤ	△	21	火炎反射　物理魔法弱	賢い・陽気・強気	男
ハオカー	aqua	トパーズ	△	22	氷結反射　物理魔法弱	陰気・強気	男
ガンダルヴァ	photon	フォシャール	△	25	電撃吸収　物理魔法弱	陽気・高慢	男
アガシオン	ignis	きずぐすり	△	21	火炎反射　物理魔法弱	愚か・弱気	男

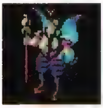
悪魔名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
ガネーシャ	マハガルダイン	おしつぶし	ハッピーダンス	バインドボイス	−	−
シウテクトリ	マハラギダイン	ほのおのかべ	パニックボイス	−	−	−
テング	ガルダイン	はばたき	りゅうがせんかい	−	−	−
キューピッド	ブフダイン	マリンカリン	れんぞくうち	−	−	−
ジン	マハラギオン	いかりのてっけん	ほのおのかべ	−	−	−
ハオカー	ブフ	ハッピーダンス	こもりうた	−	−	−
ガンダルヴァ	ジオ	かなしみのワルツ	−	−	−	−
アガシオン	アギ	しゅうらいげき	−	−	−	−

妖精

大種族 魔族

大属性 elemental

対応する属性の魔法攻撃を反射するが、物理攻撃には弱い。口調から見ると性格はさまざまだが、おおむね陽気なタイプが多い。豊富な攻撃魔法を持つのも特徴である。



悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
オベロン	57	342	741	26	30	34	46	42	171	104	紳士	南・演説

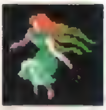
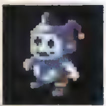
悪魔名	小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性
オベロン	ignis	グラダインストーン	×	21	火炎反射　物理魔法弱	賢い・陽気・強気・高慢	男

悪魔名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
オベロン	マハラギダイン	グラダイン	デサンガ	デビルスマイル	−	−

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話

小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

	悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
	ティターニア	49	294	637	22	26	30	42	37	152	92	妖艶	主・勧誘
	スミゾメ	40	240	520	19	23	26	38	33	124	78	古式女魔	南・皮肉
	ポリスーン	31	186	403	15	19	21	32	28	113	64	古老	エ・あや
	ダークエルフ	23	138	299	11	15	17	28	23	81	52	少女	南・皮肉
	ルサールカ	18	108	234	10	13	15	26	21	70	45	少女	麻・でま
	ジャックランタン	15	90	195	8	11	13	23	20	64	40	ヒーホー	主・説得
	ジャックフロスト	8	48	104	5	9	10	20	16	49	30	ヒーホー	麻・でま
	ピクシー	2	12	26	3	3	3	14	8	35	20	少女	マ・踊る

悪魔名	小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性
ティターニア	terra	ようとうニヒル	△	24	地震反射　物理魔法弱	陽気	女
スミゾメ	bless	マハラギオンストーン	×	22	氷結反射　物理魔法弱	陰気・高慢	女
ポリスーン	terra	ガーネット	△	24	地震反射　物理魔法弱	賢い・陽気・強気	男
ダークエルフ	air	フィジカルガード	△	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・陰気・短気	女
ルサールカ	aqua	ターコイズ	△	22	氷結反射　物理魔法弱	愚か・陽気	女
ジャックランタン	ignis	マハラギストーン	×	21	火炎反射　物理魔法弱	愚か・陽気・強気	男
ジャックフロスト	aqua	マハブフストーン	×	22	氷結反射　物理魔法弱	愚か・陽気	男
ピクシー	air	ませき	○	23	疾風反射　物理魔法弱	陽気・弱気	女

悪魔名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
ティターニア	マハザンダイン	マグダイン	ディアラハン	こもりうた	デビルスマイル	−
スミゾメ	マハブフーラ	ガルーラ	メディラマ	セクシーダンス	−	−
ポリスーン	マハマグナス	アギラオ	スランバ	じごくおろし	−	−
ダークエルフ	ガルーラ	マグナス	デサンガ	ツインスラッシュ	−	−
ルサールカ	マハブフーラ	ブフーラ	ジオ	じゅうのなみ	−	−
ジャックランタン	マハラギ	アギラオ	アギ	スウィートトラップ	ファイアブレス	−
ジャックフロスト	マハーブフ	ブフーラ	ブフ	ティンクルパンチ	アイスブレス	−
ピクシー	ディア	ガル	−	−	−	−

天使

大種族 **飛天族**

大属性 ***holylight***

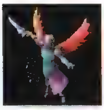
魔法攻撃を無効化、または反射するのが特徴。基本的に物理攻撃に弱いが、高レベルのものはその限りではない。Priestess、Fortuneなど使い勝手のよいペルソナの材料となる。

	悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
	ケルプ	64	640	640	51	43	35	30	24	148	166	天使	ブ・世間
	ソロネ	57	570	570	46	42	31	27	19	136	151	天使女性	南・演説

悪魔名	小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性
ケルプ	wonder	ほうぎょく	△	60	魔法反射　槍攻撃弱	賢い・陰気・高慢	男
ソロネ	exorcism	こうはのせきばん	×	60	魔法反射　槍攻撃弱	賢い・強気・高慢	男

悪魔名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
ケルプ	サマリカーム	マカラカーン	メギドラオン	ヒエロスグリュペイン	しゅうえんのあお	−
ソロネ	マハコウハ	ディアラハン	こぜつせっぱ	ギルトアイズ	−	−

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



ドミニオン	52	520	520	43	39	29	25	20	127	139	天使	南・演説
bless	エンケラ	△	60	魔法反射　槍攻撃弱	賢い・強気・高慢	男						
メディアラハン	テトラカーン	メギドラ	すいしょうのかべ	ヒートウェイブ	－							



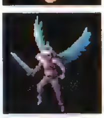
ヴァーチャー	44	440	440	39	31	25	21	17	114	122	天使	ブ・世間
exorcism	バグナウ	△	61	魔法無効　物理攻撃弱	賢い・陽気	男						
バイコウハ	メディア	えいえんのしろ	しようのあか	－	－							



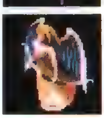
パワー	36	360	360	34	26	21	28	21	95	104	天使	エ・勧誘
sign	ターコイズ	△	61	魔法無効　物理攻撃弱	強気・短気	男						
ディアラハン	リカーム	デカジャ	にだんづき	てんのせんぷう	－							



プリンシパリティ	29	290	290	29	21	17	14	11	78	89	天使	南・演説
exorcism	マジカルガード	△	61	魔法無効　物理攻撃弱	賢い・強気・高慢	男						
コウハ	テトラジャ	ギルトアイズ	さんらいげき	－	－							



アークエンジェル	21	210	210	24	17	13	10	9	65	72	天使	エ・勧誘
sign	こくてききゅう	△	61	魔法無効　物理攻撃弱	強気・高慢	男						
テトラジャ	ディア	メギド	ツインスラッシュ	じごくおろし	－							



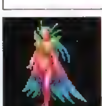
エンジェル	14	140	140	21	12	10	8	6	55	57	天使女性	南・物で
bless	アセイミナイフ	△	61	魔法無効　物理攻撃弱	愚か・陽気・弱気	男						
メディア	スクンダ	ギルトアイズ	れんぞくうち	－	－							

堕天使

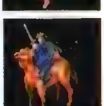
大種族 **飛天族**

大属性 **evildark**

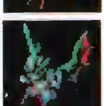
魔法を無効化もしくは反射し、物理攻撃に弱いものが多い。また、呪殺や神経などの暗黒系魔法を使うものも多く、戦闘時には慎重な対応が必要となるだろう。



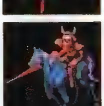
アドラメルク	71	710	710	46	42	42	33	27	159	180	妖艶	南・皮肉
necromancy	いちにちいちぜん	×	49	魔法反射　槍攻撃弱	陰気・強気・高慢	女						
デスティカ	テリブルアイズ	ぶんしん	やみのしんぱん	－	－							



ペイモン	65	650	650	43	39	39	30	24	149	168	妖艶	エ・勧誘
curse	えいはのせきばん	×	49	魔法反射　槍攻撃弱	陽気・高慢	男						
マハエイハ	うけつさいは	みちづれ	キャンディボイス	－	－							



バルバトス	56	560	560	38	34	34	27	21	134	148	古老	エ・あや
curse	ディスパライズ	△	49	魔法反射　槍攻撃弱	賢い・陽気・強気	男						
マハエイハ	ルナトラップ	デビルスマイル	パララアイズ	－	－							

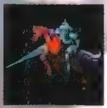


ベリス	48	480	480	33	30	30	23	19	120	131	狂気	南・皮肉
curse	ぐしのせきばん	×	46	火炎吸収　氷結弱	賢い・陰気・短気	男						
マハムド	しゃくねつしゃが	たいあたり	しようのあか	－	－							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



アラストール	41	410	410	28	26	26	19	16	108	115	紳士	南・皮肉
curse	メタルカード	△	50	魔法無効　物理攻撃弱	陰気・短気	男						
バイエイハ	ヒートウェイブ	ふめつのくろ	ヘルズアイズ	－	－							



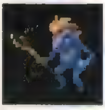
エリゴール	33	330	330	23	21	21	17	12	95	97	高慢	南・演説
awake	ふうまのわきざし	△	50	魔法無効　物理攻撃弱	賢い・高慢	男						
シバブー	りゅうがせんかい	しゅうえんのあお	－	－	－							



マルファス	26	260	260	20	18	18	13	11	84	83	古老	主・説得
awake	ぎんのマニシャ	△	50	魔法無効　物理攻撃弱	賢い・強気	男						
マリンカリン	らいていげり	ちのれっぷう	あくまのキス	－	－							



ニスロク	17	170	170	14	12	12	9	7	68	63	紳士	麻・怯え
awake	つるつるドロップ	△	50	魔法無効　物理攻撃弱	陽気・強気	男						
エイハ	ギルトアイズ	－	－	－	－							



ウコバク	9	90	90	9	8	8	6	4	55	45	ヒーホー	南・物で
awake	かめかめキャンディ	△	46	火炎吸収　氷結弱	愚か・陽気・弱気	男						
スランパ	ふこうのフラダンス	－	－	－	－							

龍王

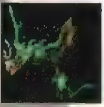
大種族 **龍族**

大属性 ***holylight***

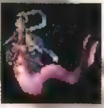
HP、VITの数値が高く物理攻撃にも強い。ただし、魔法攻撃に弱い傾向にあり、所持する特殊攻撃の数も少ない。戦闘する場合には強力な魔法を持たないと苦労するだろう。



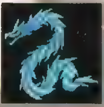
ウロボロス	67	938	670	68	40	36	19	32	132	84	高慢	南・演説
wonder	とらのはらまき	×	62	物理攻撃強　魔法弱	賢い・高慢	男						
えいえんのしろ	メガトンレイド	－	－	－	－							



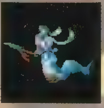
クエレブレ	59	826	590	62	36	32	17	29	119	60	紳士	南・演説
aqua	ヒランヤ	△	62	物理攻撃強　魔法弱	賢い	男						
みずのかべ	まひひっかき	－	－	－	－							



オトヒメ	50	700	500	56	31	28	15	25	104	52	少女	ア・けな
aqua	アメジスト	△	54	氷結吸収　火炎やや弱	陽気・高慢	女						
じゅうのなみ	キャンディボイス	みずのかべ	－	－	－							



ミズチ	44	616	440	53	28	25	13	22	94	48	獣	南・物で
aqua	アクアマリン	△	54	氷結吸収　火炎やや弱	愚か・短気	男						
ごうのなみ	まひかみつき	－	－	－	－							

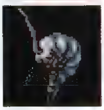


ナーガ	38	532	380	48	25	22	11	20	84	42	古老	南・演説
air	オニキス	△	62	物理攻撃強　魔法弱	賢い・強気・高慢	男						
てんのせんぷう	ボーンクラッシュ	－	－	－	－							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



ノズチ	30	420	300	42	20	18	9	16	70	35	獣	南・皮肉
terra	メタルカード	△	55	地震吸収　疾風やや弱	愚か・陰気・短気	男						
ごくらくおとし	しちしきれんごくは	–	–	–	–							



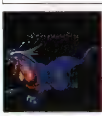
ヤトノカミ	22	308	220	36	16	14	6	12	55	28	狂気	南・皮肉
necromancy	アイアンクロー	△	62	物理攻撃強　魔法弱	陰気・強気	男						
ふめつのくろ	たいあたり	–	–	–	–							

邪龍

大種族 **龍族**

大属性 ***physical***

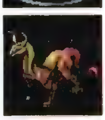
前述の龍王と同様にHP、VITが多い。また、物理攻撃に強く魔法攻撃に弱いという特性も持つ。Emperor、Hierophant、Chariot といったペルソナの材料になる。



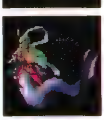
ファヴニール	70	999	700	71	42	38	21	34	137	76	古老	南・皮肉
awake	オリーブのくびかざり	×	43	物理攻撃強　魔法弱	賢い・陰気・短気	男						
どくガスブレス	バイパースマッシュ	–	–	–	–							



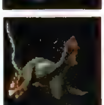
クロウ・クルーワッハ	58	870	580	62	36	32	17	29	117	58	高慢	工・勧誘
necromancy	ルビー	×	43	物理攻撃強　魔法弱	強気・短気・高慢	男						
ふめつのくろ	ヘルズアイズ	–	–	–	–							



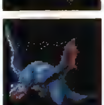
ムシュフシュ	51	765	510	56	31	28	15	25	105	50	獣	南・物で
photon	せきじゃのつるぎ	×	32	電撃反射　精霊魔法弱	愚か・短気	男						
さんらいげき	せきかかみつき	–	–	–	–							



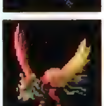
キヨヒメ	43	645	430	50	27	24	13	21	92	45	古式女魔	南・一喝
ignis	アンスウェラー	△	36	火炎吸収　精霊魔法弱	賢い・陰気・短気・高慢	女						
ファイアブレス	キャンディボイス	ほのおのかべ	–	–	–							



フンババ	33	495	330	43	21	19	9	17	75	36	狂気	南・物で
aqua	アメジスト	△	37	氷結吸収　精霊魔法弱	愚か・短気	男						
アイスブレス	バイナルストライク	–	–	–	–							



ワイバーン	23	345	230	36	16	14	6	12	58	25	ワーム	南・皮肉
air	ムーンストーン	△	38	疾風吸収　精霊魔法弱	愚か・陰気・強気・短気	男						
フォッグブレス	はばたき	スパイククロー	–	–	–							



コカトライズ	15	225	150	31	11	10	4	9	45	20	ワーム	南・物で
air	ディストーン	△	38	疾風吸収　精霊魔法弱	愚か	男						
せきかひっかき	はばたき	スウィートトラップ	–	–	–							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							

妖鳥

大種族 鳥族

大属性 elemental

ガル系など疾風による攻撃を反射、または無効化し、ガンの攻撃に弱いという特徴を持つ貴重な魔法石を所持しているので、コンタクトで戦闘を回避して入手を狙うのも手か。








悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
ルフ	55	330	440	40	17	30	54	39	99	108	古老	ア・脅す
air	ブフダインストーン	×	31	疾風無効　ガン弱	強気・高慢	男						
マハガルダイン	ブフダイン	セクシーダンス	はばたき	–	–							
アエロー	47	292	376	35	15	26	49	36	89	95	少女	南・演説
air	マハガルーラストーン	×	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・高慢	女						
マハガルーラ	ガルダイン	つくもばり	はばたき	–	–							
ケライノー	39	234	312	30	13	22	44	32	80	81	少女	南・演説
air	マハブフーラストーン	×	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・高慢	女						
マハブフーラ	ガルーラ	スパイククロー	はばたき	–	–							
オキュペテー	28	170	224	24	10	17	37	27	67	64	少女	南・演説
air	アクアマリン	△	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・高慢	女						
マハラギオン	ガル	デスクロー	はばたき	–	–							
タクヒ	19	114	152	18	7	12	31	22	56	49	古老	麻・頼む
air	マハガルストーン	×	31	疾風無効　ガン弱	弱気・短気	男						
マハーガル	ブフーラ	しゅうらいげき	はばたき	–	–							
バー	10	60	80	13	5	8	25	18	45	35	古老	南・皮肉
air	メタルカード	○	31	疾風無効　ガン弱	陰気・弱気	男						
マハーガル	アギ	スウィートトラップ	はばたき	–	–							

凶鳥

大種族 鳥族

大属性 physical

疾風系魔法を吸収、もしくは衝撃系魔法を無効化し、鳥族の常でガンに弱いという特性を持つ。またザン系の攻撃魔法を持つものも多い。妖鳥と同様に魔法石を所持している。



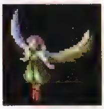


悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
フレスベルグ	66	660	528	47	14	44	63	46	112	104	高慢	南・皮肉
weakboson	マハジオンガストーン	×	44	衝撃無効　ガン弱	陰気・短気	男						
マハジオダイン	マハザンダイン	きゅうこうか	バインドボイス	–	–							
アレクト	53	400	424	38	16	35	54	39	96	86	妖艶	南・皮肉
weakboson	フレイダインストーン	×	38	疾風吸収　精霊魔法弱	陰気・強気	女						
フレイダイン	マハザンマ	ヘルズアイズ	はばたき	–	–							
ティシポネー	36	220	288	29	8	26	43	30	75	64	妖艶	南・皮肉
weakboson	ザンダインストーン	×	38	疾風吸収　精霊魔法弱	陰気・強気	女						
マハザンマ	ザンダイン	かなしみのワルツ	はばたき	–	–							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



メガイラ	25	170	200	22	5	19	35	25	64	49	妖艶	南・皮肉
weakboson	マハジオストーン	×	38	疾風吸収　精霊魔法弱	陰気・強気	女						
マハジオ	ザンマ	きょうらんのうた	はばたき	－	－							



モー・ショボー	14	100	112	16	4	13	29	20	51	35	少女	南・皮肉
weakboson	マハザンストーン	×	44	衝撃無効　ガン弱	陰気・弱気	女						
マハザン	ザン	バイナルストライク	はばたき	－	－							

魔獣

大種族 **獣族**

大属性 ***holylight***

突撃、技といった肉弾系特技を無効化するが、鞭による攻撃には弱いという特性を持つ。カードが入手できれば、カジャ系魔法を継承させるための貴重な材料となるだろう。



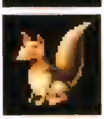
ドゥン	54	405	486	50	41	20	47	37	111	88	獣	エ・勧誘
sign	ちがえしのたま	×	63	突撃など無効　鞭弱	強気・短気	男						
テトラカーン	マカカジャ	メギドラオン	アイスブレス	かいてんげき	どくばり							



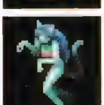
セルケト	46	345	414	45	36	17	42	33	97	77	古式女魔	ア・誘惑
sign	ガーネット	△	63	突撃など無効　鞭弱	高慢	女						
タルカジャ	デカジャ	まひばり	ウイルスひっかき	－	－							



オルトロス	37	277	333	39	29	14	36	29	82	65	獣	主・説得
sign	メギドストーン	×	63	突撃など無効　鞭弱	愚か・強気・短気	男						
ラクカジャ	デクンダ	メギドラ	バインドボイス	どくひっかき	たいあたり							



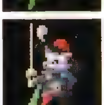
ゲンクロウ	29	232	261	34	23	11	31	25	68	54	古老	ブ・笑わ
sign	スパイクソマイ	△	63	突撃など無効　鞭弱	弱気	男						
テトラジャ	マカラカーン	デカジャ	ひっかき	デスペルタンゴ	つくもばり							



ネコマタ	20	150	180	29	18	8	26	21	53	42	少女	麻・でま
sign	かめかめキャンディ	△	63	突撃など無効　鞭弱	愚か・陽気	女						
タルカジャ	ラクンダ	ひっかき	キャンディボイス	－	－							



カーシー	12	90	108	24	12	5	21	18	40	32	獣	麻・怯え
sign	シャドウニードル	△	63	突撃など無効　鞭弱	陽気・強気	男						
スクンダ	ラクカジャ	おしつぶし	まひばり	－	－							



ケットシー	6	45	54	17	8	3	17	14	30	24	ヒーホー	南・演説
sign	つるつるドロップ	○	63	突撃など無効　鞭弱	賢い・陽気・強気・高慢	男						
タルンダ	スクカジャ	かなしみのワルツ	－	－	－							

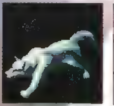
悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							

妖獣

大種族 獣族

大属性 evildark

魔獣と同様に鞭に弱く、突撃、技系の攻撃を無効化する。反面、自分自身は突撃、技といった特殊攻撃が得意である。コンタクト時には南条との相性がよい傾向にあるようだ。



フェンリル	75	825	750	62	49	27	58	46	146	116	獣	エ・勧誘
aqua	マキシテンペスト	×	51	突撃など無効　鞭弱	強気・短気・高慢	男						
アイスブレス	メガトンレイド	バインドボイス	ひっかき	やみのしんぱん	−							



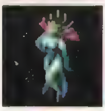
マンガド	63	693	630	54	42	23	50	40	125	100	獣	南・皮肉
awake	ナックルバロン	△	51	突撃など無効　鞭弱	賢い・陰気	男						
パニックボイス	ボーンクラッシュ	しゅうえんのあお	−	−	−							



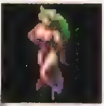
カトブレパス	52	429	520	48	36	19	42	36	107	85	獣	南・物で
necromancy	タンザナイト	×	51	突撃など無効　鞭弱	愚か・陰気・弱気	男						
たいあたり	バイナルストライク	せきかかみつき	どくばり	−	−							



スキュラ	43	354	430	42	30	16	38	31	92	73	妖艶	南・皮肉
awake	トパーズ	△	51	突撃など無効　鞭弱	陰気・弱気	女						
めっさつちゅうせん	おしつぶし	こもりうた	ようかいえき	−	−							



ブラックウィドウ	31	255	310	35	22	12	31	26	72	58	古式女魔	南・演説
awake	フィジカルガード	△	51	突撃など無効　鞭弱	賢い・陰気・高慢	女						
あんばそうひそう	あついくちづけ	ふめつのくろ	しようのあか	−	−							



キャス・パルク	22	193	220	30	18	9	27	22	56	44	妖艶	南・物で
curse	ガラガラドリンク	△	51	突撃など無効　鞭弱	愚か	女						
バイエイハ	ハピルマ	どくひっかき	キャンディボイス	かみつき	−							



ヌエ	16	132	160	28	14	7	23	20	47	37	獣	南・物で
necromancy	きずぐすり	△	51	突撃など無効　鞭弱	愚か	男						
ひっかき	バインドボイス	ボーンクラッシュ	まひばり	−	−							



アーヴァンク	9	74	90	19	9	4	18	16	35	28	獣	南・物で
aqua	ディスパライズ	△	51	突撃など無効　鞭弱	愚か・短気	男						
みずのかべ	たいあたり	まひひっかき	−	−	−							

鬼女

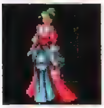
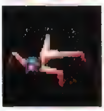
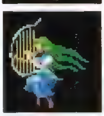
大種族 鬼族

大属性 physical

物理系魔法の一部を反射し、精霊魔法には弱いという特徴がある。この種族はすべて女性型の悪魔で、ダンスや歌などバッドステータスを引き起こす特殊攻撃を持つ者が多い。



ランダ	59	590	472	60	36	39	31	36	119	68	古式女魔	南・演説
grewon	メギドラストーン	×	33	核熱反射　精霊魔法弱	賢い・強気・高慢	女						
メギドラ	マハグラダイン	セクシーダンス	パララアイズ	たいあたり	−							

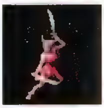
	悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
	小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							
	ダーキニー	51	510	408	53	31	34	27	30	105	60	古式女魔	麻・怯え
	grewon	はんごんこう	×	33	核熱反射　精霊魔法弱	陽気・強気	女						
	フレイダイン	マハジオダイン	こもりうた	ヘルズアイズ	ろうがてんちゅうぎり	−							
	サロメ	43	430	344	45	27	29	23	29	92	52	妖艶	ア・誘惑
	photon	マハザンマストーン	×	32	電撃反射　精霊魔法弱	強気・高慢	女						
	ジオダイン	マハザンマ	かなしみのワルツ	セクシーダンス	あんばそうひそう	−							
	アルケニー	34	340	272	43	22	25	19	26	77	44	妖艶	南・皮肉
	graviton	マハグライバストーン	×	35	重力反射　精霊魔法弱	陰気・短気	女						
	グラダイン	マハグライバ	めっさつちゅうせん	たいあたり	まひひっかき	−							
	イワテ	29	290	232	41	19	21	16	23	68	38	古式女魔	南・皮肉
	grewon	ぎんのマニシャ	△	33	核熱反射　精霊魔法弱	陰気・弱気	女						
	メギド	マハジオンガ	こもりうた	いちもんじぎり	あついくちづけ	−							
	セイレーン	23	230	184	36	16	17	13	21	58	32	妖艶	ア・誘惑
	awake	マハグライストーン	×	2	物理魔法強　精霊魔法弱	陽気・強気・高慢	女						
	グライバ	ザンマ	きょうらんのうた	こもりうた	キャンディボイス	−							
	ヨモツシコメ	17	170	136	32	12	14	10	19	48	23	古式女魔	南・物で
	grewon	ぎんのマニシャ	△	33	核熱反射　精霊魔法弱	愚か	女						
	フレイ	グライ	にだんづき	どくひっかき	デスタッチ	−							

妖鬼

大種族 **鬼族**

大属性 ***holylight***

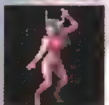
魔法攻撃にやや強く所持魔法(特殊攻撃)もバリエーション豊か。さまざまなペルソナを造る材料として使い勝手がいいので、無駄な戦闘を回避する意味でもコンタクトを試みたい。

	悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
	ヤクシャ	52	520	416	51	32	39	28	33	107	68	高慢	エ・勧誘
	exorcism	せいもんのせきばん	×	52	魔法やや強	強気・高慢	男						
	マハンマ	シシリティ	らくようさんだんうち	ひかりのさばき	とうしょうは	−							
	プルシキ	44	440	352	46	28	33	24	30	94	60	古老	マ・ホラ
	wonder	おにぐるま	△	3	魔法やや強	陽気	男						
	リカームドラ	ペトラディ	えいこうくりからげり	おしつぶし	しゅうらいげき	−							
	ヤクシニー	37	370	296	45	23	28	20	27	82	52	妖艶	麻・怯え
	exorcism	バルディッシュ	△	52	魔法やや強	陽気・強気	女						
	マハンマ	パララディ	たかまれっぷうだん	セクシーダンス	ろうがてんちゅうぎり	−							
	ピコリュス	32	320	256	41	21	26	18	25	73	44	紳士	主・説得
	exorcism	ヘキサドライブ	×	52	魔法やや強	強気	男						
	ハマオン	ペンパトラ	しちしきれんごくは	ふめつのくろ	えいえんのしろ	−							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



トケビ	25	250	200	36	17	20	14	21	62	30	高慢	南・演説
wonder	パララディストーン	×	3	魔法やや強	賢い・弱気	男						
リカーム	シシリディ	らいていげり	まひばり	ドラムロールパンチ	−							



ハンニャ	16	160	128	30	12	15	10	19	47	23	古式女魔	南・皮肉
exorcism	ぐれんのムチ	△	52	魔法やや強	陰気・短気	女						
ハンマ	ポズムディ	どとうのれんだ	つくもばり	パニックボイス	−							



イヒカ	8	80	64	24	8	10	6	15	33	15	古老	南・皮肉
bless	モップ	△	3	魔法やや強	陰気・弱気	男						
パトラ	ディア	スピンキック	じゅうのなみ	みずのかべ	−							

地霊

大種族 **鬼族**

大属性 ***elemental***

地震系の攻撃を吸収するが、衝撃魔法には弱い。必ずマグナ系の魔法を持つというのも特徴のひとつだろうか。年経た魔物のせいか気難しくコンタクトには多少てこずるだろう。



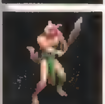
ウベルリ	54	540	540	48	48	30	19	34	111	55	古老	主・説得
terra	マグダインストーン	×	4	地震吸収　衝撃弱	愚か・強気・短気	男						
マハマグダイン	マハマグナス	マグナス	からさでやおろずうち	−	−							



カワンチャ	45	450	450	42	40	25	16	30	96	48	高慢	主・説得
terra	アギダインストーン	×	4	地震吸収　衝撃弱	強気	男						
マグダイン	アギダイン	らくようさんだんうち	とうしょうは	−	−							



ドヴェルガー	32	320	320	39	31	19	11	25	73	36	古老	南・皮肉
terra	マハマグナスストーン	×	4	地震吸収　衝撃弱	賢い・陰気・弱気・短気	男						
マハマグナス	マグナ	てんきょうちばくだん	スウィートトラップ	−	−							



コボルト	20	200	200	32	21	13	7	20	53	27	狂気	麻・頼む
terra	ませき	△	4	地震吸収　衝撃弱	陽気・弱気・短気	男						
マグナス	アギ	ごくらくおうじょうは	−	−	−							



レプラホーン	11	110	110	24	11	8	4	16	38	15	古老	南・皮肉
terra	マハマグナストーン	×	4	地震吸収　衝撃弱	陰気・弱気	男						
マハマグナ	ガル	いかりのてっけん	ドラムロールパンチ	−	−							



ノッカー	4	40	40	20	8	4	2	12	27	10	ヒーホー	マ・踊る
terra	アームガード	○	4	地震吸収　衝撃弱	陽気・弱気	男						
マグナ	どとうのれんだ	−	−	−	−							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							

邪鬼

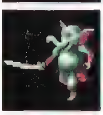
大種族 鬼族

大属性 *elemental*

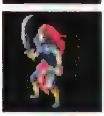
精霊魔法に強く（反射する場合もある）物理魔法に弱い特性を持つが、プルシキの物理攻撃反射特性には要注意。名前のイメージに反しelemental属性である点にも注目すべきだ。



ヘカトンケイル	61	610	427	50	41	47	32	39	122	77	狂気	南・物で
terra	エメラルド	×	5	精霊魔法強　物理魔法弱	愚か・短気	男						
マグナス	メガトンレイド	バイパースマッシュ	ー	ー	ー							



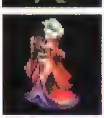
ギリメカラ	53	530	371	45	36	42	28	36	108	54	高慢	ブ・世間
aqua	かぎろひまる	×	29	物理攻撃を反射	賢い・短気・高慢	男						
ブフーラ	デビルスマイル	どくガスブレス	ドラムロールパンチ	ー	ー							



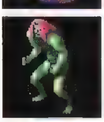
ラクシャーサ	42	420	294	43	30	35	23	31	90	45	紳士	南・皮肉
air	ムーンストーン	△	23	疾風反射　物理魔法弱	賢い・陰気	男						
ガルーラ	せつなさみだれうち	せいげきは	ー	ー	ー							



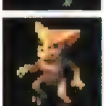
オセロット	35	350	245	40	25	29	19	28	79	39	古老	南・物で
ignis	ブリザストーム	△	21	火炎反射　物理魔法弱	愚か	男						
アギラオ	ほのおのかべ	パララアイズ	ー	ー	ー							



サラシナヒメ	27	270	189	35	20	24	15	24	65	33	古式女魔	南・演説
ignis	ガラガラドリンク	△	21	火炎反射　物理魔法弱	賢い・強気・高慢	女						
アギ	こもりうた	あついくちづけ	ー	ー	ー							



オーガ	19	190	133	30	16	18	11	21	52	26	高慢	南・物で
terra	オニキス	△	5	精霊魔法強　物理魔法弱	愚か・短気	男						
マグナ	いかりのてっけん	ごくらくおとし	ー	ー	ー							



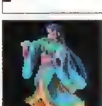
グレムリン	13	130	91	26	11	14	8	18	41	20	ヒーホー	ブ・世間
aqua	つるつるドロップ	△	22	氷結反射　物理魔法弱	賢い・陽気・弱気・短気	男						
ブフ	あいのムチ	ふこうのフラダンス	ー	ー	ー							

幽鬼

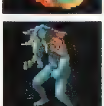
大種族 邪霊

大属性 *evildark*

実体を持たない悪魔で、魔法にやや強くガン攻撃を反射するという特性を持つ。陰気または弱気な性格のものが多く、南条がコンタクトすると興味のパラメータが上がりやすい。



ミヤスドコロ	66	660	580	29	34	31	38	21	122	124	古式女魔	南・皮肉
curse	カルカッタみやげ	×	6	ガン反射　魔法やや強	賢い・陰気・短気・高慢	女						
マハムド	すいしょうのかべ	ー	ー	ー	ー							



ヴェータラ	54	540	270	37	37	30	22	20	100	88	狂気	南・皮肉
necromancy	パール	×	6	ガン反射　魔法やや強	陰気・弱気	男						
ウイルスひっかき	どくガスブレス	ー	ー	ー	ー							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性					特徴			性
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



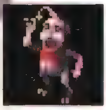
ドゥルジ	47	470	235	32	32	26	19	18	89	79	妖艶	南・皮肉
curse	フィジカルガード	△	6	ガン反射　魔法やや強					賢い・陰気・高慢			女
ヘルズアイズ	ウイルスかみつき	ようかいえき	−	−	−							



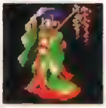
ヤカー	34	340	170	25	25	20	14	13	69	61	ヒーホー	南・皮肉
necromancy	ディスシック	△	6	ガン反射　魔法やや強					陰気・弱気			男
シシリッカ	ちのれっぷう	−	−	−	−							



キャリー	28	280	140	21	21	17	12	12	60	53	ゾンビ女	南・皮肉
necromancy	つるつるドロップ	△	6	ガン反射　魔法やや強					陰気・弱気・短気			女
テリブルアイズ	しゅうえんのあお	さんらいげき	せいげきは	−	−							



エンク	21	210	105	19	17	13	9	9	49	44	狂気	南・物で
ignis	マラカイト	△	6	ガン反射　魔法やや強					愚か・陰気・弱気			男
しょうのあか	まひひっかき	−	−	−	−							



フジムスメ	12	120	60	11	11	9	6	6	36	32	少女	ブ・世間
necromancy	ディスパライズ	△	6	ガン反射　魔法やや強					愚か・陽気			女
ルナトラップ	パララアイズ	−	−	−	−							



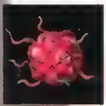
ガキ	3	30	15	3	4	2	2	2	22	19	専用	南・皮肉
necromancy	ディスポイズン	○	6	ガン反射　魔法やや強					陰気・弱気			男
かみつき	どくひっかき	デスタッチ	−	−	−							

悪霊

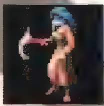
大種族 **邪霊**

大属性 ***evildark***

物理攻撃がほぼ無効だが、火炎系の魔法には弱いという特性を持つ。戦闘に当たっては呪殺系の魔法攻撃に注意が必要である。コンタクト時の口調が独特な点にも注目したい。



レギオン	45	450	225	23	28	25	31	17	96	99	迷える	南・物で
curse	キンモウキュビノムチ	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱					愚か・陰気・弱気・短気			男
ヘルズアイズ	−	−	−	−	−							



くちさけ	34	340	130	21	25	21	39	11	84	85	専用	南・皮肉
curse	ディスパライズ	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱					陰気・強気・短気・高慢			女
マハムド	バルザック	あついくちづけ	まひかみつき	−	−							



はなこさん	25	250	99	17	21	15	21	7	71	64	トイレ	南・物で
curse	ませき	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱					愚か・陽気・弱気			女
マハエイハ	シバブー	あんばそうひそう	−	−	−							



ブキミちゃん	19	170	68	14	16	11	8	13	62	57	トイレ	南・物で
curse	まじょうせん	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱					愚か・陰気・弱気			女
ムドオン	じばく	ふこうのフラダンス	−	−	−							

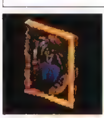
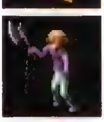
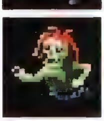
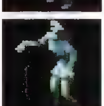
	悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
	小属性	アイテム	率	相	特性							特徴	性
	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							
	ドリブラー	15	150	57	9	7	27	32	2	48	48	専用	エ・勧誘
	awake	ゴーデンダック	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱							強気・高慢	男
	デライト	おしつぶし	ごうそっきゅう	–	–	–							
	ゴースト	8	80	29	8	12	11	14	7	40	44	迷える	南・物で
	curse	マジカルガード	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱							愚か・弱気	男
	ムド	クイッカ	プリンパ	–	–	–							
	クイックシルバー	5	50	20	5	8	7	10	5	28	32	専用	南・皮肉
	nerve	コアシールド	△	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱							陰気・弱気	女
	しゅうらいげき	ドラムロールパンチ	スウィートトラップ	–	–	–							
	ポルターガイスト	2	20	10	3	4	3	4	2	23	24	専用	南・皮肉
	awake	ませき	○	7	物理攻撃ほぼ無効　火炎弱							愚か・陰気・短気	男
	スランパ	じばく	スウィートトラップ	–	–	–							

屍鬼

大種族 **邪霊**

大属性 ***physical***

いわゆるゾンビ系の悪魔。ガン攻撃が無効だが魔法に弱い。魔法・特殊攻撃の種類は少ないが、高レベルの屍鬼はバッドステータスを引き起こす攻撃を持つので注意が必要だ。

	悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
	ゾンビペインター	41	410	205	34	26	14	14	16	76	56	ゾンビ男	エ・勧誘
	weakboson	アダマンチウムクロー	△	8	ガン無効　魔法弱							陰気・高慢	男
	マハザンダイン	みちづれ	ようかいえき	–	–	–							
	ザップ	35	350	190	26	25	22	27	15	71	49	ゾンビ男	南・物で
	necromancy	けんこんせき	△	8	ガン無効　魔法弱							愚か・短気	男
	ウイルスかみつき	どくガスブレス	ごくらくおうじょうは	–	–	–							
	テケテケ	26	260	285	20	22	13	29	11	60	39	ゾンビ男	麻・怯え
	normal	ディストーン	△	8	ガン無効　魔法弱							陽気・強気	男
	ウイルスひっかき	せきかかみつき	ボーンクラッシュ	–	–	–							
	ゾンビコップ	11	110	135	18	13	8	9	11	52	39	ゾンビ男	エ・勧誘
	normal	ディスパライズ	○	8	ガン無効　魔法弱							強気・短気	男
	シングルショット	まひひっかき	–	–	–	–							
	ゾンビナース	5	50	90	6	5	4	5	6	40	30	ゾンビ女	南・皮肉
	normal	きずぐすり	○	8	ガン無効　魔法弱							陰気	女
	ごうそっきゅう	ひっかき	–	–	–	–							
	ゾンビちゃん	4	40	75	8	6	4	5	6	33	22	専用	主・説得
	normal	マジカルガード	△	8	ガン無効　魔法弱							愚か・強気	女
	ひっかき	–	–	–	–	–							

悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							



ゾンビくん	3	30	25	7	5	2	3	2	23	16	ゾンビ男	南・物で
normal	メタルカード	○	8	ガン無効　魔法弱	愚か・弱気	男						
ひっかき	–	–	–	–	–							



ゾンビさん	1	10	5	5	2	2	2	2	17	12	ゾンビ男	南・物で
normal	QQメット	○	8	ガン無効　魔法弱	愚か・弱気	男						
ひっかき	–	–	–	–	–							

外道

大種族 外道

大属性 *physical*

全般的に魔法に弱いという特徴を持つが、シャドウとドッペルゲンガーの物理攻撃吸収には要注意である。呪殺系、神経系の特殊攻撃を持つ点にも気を付けたいところだ。



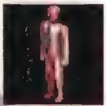
グリーミーズ	68	748	816	40	37	61	64	51	201	214	専用	南・演説
photon	ジオダインストーン	×	9	魔法に弱い	賢い	男						
ヘルズアイズ	パララアイズ	テリブルアイズ	マハジオダイン	–	–							



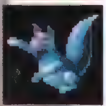
シャドウ	50	550	300	51	44	37	37	17	145	124	ドッペル	エ・あや
weakboson	メタルカード	△	42	物理攻撃吸収　魔法弱	賢い・陰気・強気・高慢	男						
からさでやおろずうち	せいげきは	–	–	–	–							



ドッペルゲンガー	41	429	234	43	36	30	28	13	102	88	ドッペル	ブ・世間
photon	マラカイト	△	42	物理攻撃吸収　魔法弱	賢い・陰気・短気・高慢	男						
えいこうくりからげり	しゅうらいげき	–	–	–	–							



アナトミー	32	343	197	31	25	18	17	31	88	78	迷える	ブ・世間
normal	ツインバード	△	9	魔法に弱い	賢い・陽気	男						
あんばそうひそう	ようかいえき	–	–	–	–							



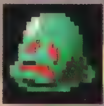
こっくりさん	24	264	240	23	20	26	23	15	64	67	専用	南・皮肉
normal	メイルブレイカー	△	9	魔法に弱い	陰気・短気	男						
ドラムロールパンチ	スウィートトラップ	–	–	–	–							



ヤクザ	15	165	60	20	15	6	7	6	26	28	専用	エ・勧誘
normal	プラズマソード	△	9	魔法に弱い	強気・高慢	男						
テリブルアイズ	いちもんじぎり	–	–	–	–							



ちんぴら	8	88	32	13	10	4	4	3	15	17	専用	南・物で
normal	ちがえしのたま	△	9	魔法に弱い	愚か・短気	男						
らいていげり	みちづれ	–	–	–	–							



スライム	1	18	10	3	2	2	2	2	16	20	専用	南・皮肉
normal	ぎんのマニシャ	○	9	魔法に弱い	愚か・陰気	男						
ようかいえき	あくまのキス	–	–	–	–							

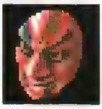
悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
小属性	アイテム	率	相	特性	特徴	性						
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6							

業魔

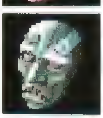
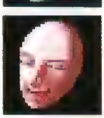
大種族 **外道**

大属性 ***evildark***

アラヤの岩戸のみに出現する。魔法以外の攻撃はまったく効かず、コンタクトは一切不可。魔法攻撃力も高いので、降魔させているペルソナ次第ではかなり苦戦することだろう。





悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
アラガンス	55	515	830	33	52	24	26	57	176	88	–	–
normal	アレキサンドライト	×	10	魔法のみ有効	–	–						
バルザック	マハジオダイン	マハグラダイン	マハザンダイン	メギドラオン	–							
レイジネス	52	483	786	31	45	34	22	51	182	84	–	–
normal	こくじょうのせきばん	×	10	魔法のみ有効	–	–						
デサンガ	マハエイハ	マハムド	マドール	クイッカ	–							
ベリカシティ	50	441	724	29	39	42	43	24	182	72	–	–
normal	ダイアモンド	×	10	魔法のみ有効	–	–						
クイッカ	マハラギダイン	マハブフダイン	マハマグダイン	マハガルダイン	–							
ジェラシー	49	384	696	34	37	32	38	33	159	75	–	–
normal	ソーマ	×	10	魔法のみ有効	–	–						
マドール	デスティカ	シシリッカ	ペトラマ	パララマ	–							
グリード	47	379	629	35	39	37	41	16	153	66	–	–
normal	ほうぎょく	△	10	魔法のみ有効	–	–						
マカジャマ	マハコウハ	マハンマ	リカームドラ	ティアラハン	–							
オブスィーン	45	328	587	41	27	34	38	22	149	49	–	–
normal	ソーマ	×	10	魔法のみ有効	–	–						
マリンカリン	デカバー	デライト	スランパ	マカジャマ	–							

超人

大種族 **人間**

大属性 ***normal***

セベクビルなどで出現する悪魔の力を獲得した人間で、コンタクトが不可能。各種攻撃に対する長所や弱点は特にない。超人独特のガン系特殊攻撃を持っているのが特徴である。





悪魔名	LV	HP	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	口調	会話
ブラックマン	56	492	321	45	46	32	49	23	115	130	–	–
normal	メタルカード	△	20	特になし	–	–						
えいこうくりからげり	パウダーショット	ロングショット	–	–	–							
エージェント	20	222	99	28	19	12	24	10	52	56	–	–
normal	メタルカード	△	20	特になし	–	–						
からさでやおろずうち	ドライブショット	ミドルショット	–	–	–							
シークレットサービス	14	187	67	21	16	8	19	7	37	47	–	–
normal	マッスルドリンコ	△	20	特になし	–	–						
シングルショット	パウダーショット	–	–	–	–							

ペルソナ・ファイル

ペルソナは、elemental対physical、holylight対evil-dark、という対立構造を持つ４つの大属性にカテゴライズされる。これは、ペルソナの体質的要素であり、ひいては降魔したキャラクターの要素となる。つまり、本来これらの属性に分類されない人間が、ペルソナを降魔することによって、その大属性の影響を受け、先の対立構造に組み込まれることになる。このことは、同様の大属性を持つ悪魔との戦闘において重要な意味を持つ。悪魔対ペルソナの大属性的対立結果が、ダイレクトにキャラクターに反映されるからだ。なお、この属性的影響力は、発動するしないに関わらず、アクティブ状態で反映される。

FILE REFERENCE GUIDE
ペルソナ・ファイルの見かた

❶			❷	❸	❹	❺	❻	❼	❽	❾	❿	⓫	⓬
⓭	⓮	⓯		⓰				⓱				⓲	

❶ **ペルソナ名称と写真ナンバー**
ペルソナの正式名称と該当する写真の番号。

❷ **小属性**
ペルソナが持つ性質的属性。火炎・氷結・疾風・地震・電撃・核熱・衝撃・重力・呪殺・神経・覚醒・降魔・破魔・天啓・祝福・奇跡、という16種類。外部からの刺激に対し、固有の適応力（弱点や反射・吸収などの特徴）を持つ。

❸ **レベル**
ペルソナのレベル。成長によって変化せず。キャラクターのレベルを大きく越えるものは、生成不可、ペルソナ降魔レベルを越えるものは、降魔不可。

❹ **SP**
ペルソナを１回発動する際に、キャラクターが消費するスピリットポイント（SP）値。

❺〜⓫ **能力値**
各ペルソナに設定された、能力の「初期値」。これらは、ペルソナの成長に応じて、変化する。

❺ **STR**
力。ペルソナの物理的干渉能力を数値化。キャラクターのＳＴＲ値に影響し、直接攻撃力に反映。

❻ **VIT**
体力。ペルソナの存在力を数値化。キャラクターのＶＩＴ値に影響し、防御力やＨＰ増加率に反映。

❼ **TEC**
技。ペルソナの技巧的能力を数値化。キャラクターのＴＥＣ値に影響し、直接攻撃・銃砲攻撃・命中率に反映。

❽ **AGI**
速さ。ペルソナの行動速度能力を数値化。キャラクターのＡＧＩ値に影響し、回避率・命中率などに反映。

❾ **LUK**
運。ペルソナの持つ運気を数値化。キャラクターのＬＵＫ値に影響し、回避率・命中率・一撃必殺（魔法）攻撃の成否率・バッドステータス効果の成否率・エスケープの成否率・戦闘後のアイテム入手率などに反映。

❿ **MAT**
魔法攻撃。ペルソナの持つ、魔法行使能力を数値化。ペルソナの行使魔法威力に反映。

⓫ **MDF**
魔法防御。ペルソナの持つ、魔法抑止能力を数値化。キャラクターの魔法防御値となり、魔法攻撃を受けた際の防御力となる。ペルソナを降魔していない人間のＭＤＦは１、ほぼ無防備である。

⓬ **成長タイプ**
ペルソナのレベルアップ型を意味する。全部で20パターン。詳細はＰ170を参照のこと。

⓭〜⓲ **Magic 1〜6**
ペルソナの持つ魔法・技のリスト。空白欄に対応するランクでは、何の魔法も覚えない事を示す。

MAGICIAN 幻魔

大種族 ***elemental***

その名に恥じず攻撃魔法を得意とし、降魔により魔法関係のステータスを上昇させる。アヤセと特に相性が良いが、エリーは発動不可。玲司には降魔も不可能である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❶ イルダーナ	核熱	80	61	53	37	67	72	32	249	194	バランスB	アギダイン	デスバウンド	マハラギオン	マハラギダイン	ひかりのさばき	しゃくねつしゃが
❷ ハヌマーン	疾風	68	51	45	33	57	63	28	216	169	バランスA	ガルーラ	えいこうくりからげり	マハガルーラ	マハガルダイン	てんのせんぷう	らくようさんだんうち
❸ フレイ	地震	59	20	40	29	50	55	24	190	150	大器晩成B	マグナス	マハマグナス	マハマグダイン	しちしきれんごくは	じゅうのなみ	ごくらくおうじょうは
❹ ヴァルナ	氷結	47	32	33	23	42	47	18	165	125	魔法スキル	ブフーラ	マハブフーラ	マハブフダイン	−	みずのかべ	ごうのなみ
❺ ヘルモーズ	降魔	35	23	26	19	32	38	15	135	100	魔法スキル	マハーガル	ガルーラ	マハガルーラ	−	たいあたり	つくもらせんげき
❻ クーフー・リン	地震	28	18	21	15	27	32	12	115	80	攻撃スキル	にだんづき	マグナス	マハマグナ	−	アウトマ	りゅうがせんかい
❼ ウルヴァシー	氷結	14	12	13	9	15	21	9	75	51	魔法スキル	ブフーラ	マハーブフ	−	セクシーダンス	マハブフーラ	つくもばり
❽ フーリー	火炎	8	8	7	7	11	12	6	60	48	早熟	アギラオ	こもりうた	−	マハラギ	あいのむち	しようのあか

❶

❷

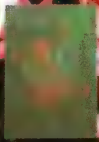
❸

❹

❺

❻

❼

❽


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

PRIESTESS 女神

大種族 **holylight**

回復系魔法を得意とし、魔法攻撃に対して耐性を持つ者が多い。ただし攻撃系の特殊能力は少ない。マキと特に相性がよいが、ゆきのは発動が不可、玲司は降魔も不可能である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❶ スクルド	奇跡	88	45	44	57	73	34	39	256	236	バランスC	メディアラハン	ふめつのくろ	サマリカーム	ディアラハン	–	ヒエロスグリュペイン
❷ ラクシュミ	祝福	70	35	38	47	59	28	33	208	198	バランスB	ハッピーダンス	シシリディ	みずのかべ	サマリカーム	ほのおのかべ	リカームドラ
❸ ヴェルザンディ	天啓	61	20	35	41	52	25	30	190	180	大器晩成B	リカーム	メディア	ディアラマ	しゅうえんのあお	えいえんのしろ	メディアラハン
❹ ウシャス	火炎	53	22	31	34	46	21	26	168	163	魔法スキル	ポズムディ	パトラ	せつなさみだれうち	ディアラハン	–	しようのあか
❺ テンセンニャンニャン	破魔	46	18	28	33	41	18	23	153	148	技術スキル	つくもばり	メディラマ	パララディ	–	ヒートウェイブ	サマリカーム
❻ ウルズ	天啓	37	15	25	27	34	15	20	129	129	後衛スキル	ペンパトラ	ディアラマ	–	ペトラディ	–	ふめつのくろ
❼ ハトホル	破魔	29	10	20	22	28	10	15	112	112	魔法スキル	パトラ	シシリディ	あいのむち	アルサンガ	メディラマ	ヘルズアイズ
❽ サティー	火炎	18	6	16	17	17	8	11	84	89	前衛スキル	ほのおのかべ	ディア	–	ディアラマ	リカーム	しゅうえんのあお
❾ アメノウズメ	祝福	11	5	11	13	14	6	7	75	75	補助スキル	メディア	ハッピーダンス	アギ	パララディ	ディアラマ	セクシーダンス
❿ マソ	氷結	5	4	8	10	12	9	11	67	68	早熟	ブフ	ディア	ポズムディ	れんぞくうち	リフトマ	じゅうのなみ

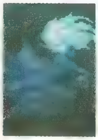
❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

EMPRESS 地母神

大種族 ***physical***

攻撃用の魔法・特殊攻撃を豊富に持ち、一部の魔法を反射・吸収する。ただし精霊魔法には弱いので注意。ゆきのが最高の相性を持ち、マキは発動不可、玲司は降魔不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⑪ カーリー	重力	85	55	44	85	39	34	70	240	220	バランスA
⑫ イシュタル	核熱	65	44	45	44	40	26	55	188	178	大器晩成B
⑬ ドゥルガー	電撃	57	20	41	40	36	23	49	166	131	攻撃スキル
⑭ セイオウボ	衝撃	44	21	34	33	29	18	39	139	134	防御スキル
⑮ ブリジット	電撃	36	19	30	29	25	14	33	117	117	前衛スキル
⑯ アリアンロッド	衝撃	27	17	26	25	21	11	26	98	98	攻撃スキル
⑰ モコシ	地震	15	6	17	16	15	9	16	78	73	大器晩成A
⑱ ヴェスタ	火炎	6	4	11	11	10	7	8	54	54	早熟

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
⑪ カーリー	グラダイン	−	らくようさんだんうち	ディアラハン	マハグラダイン	ふめつのくろ
⑫ イシュタル	マハジオンガ	−	ごぜつせっぱ	リカーム	ジオダイン	フレイダイン
⑬ ドゥルガー	グライバ	ふめつのくろ	ろうがてんちゅうぎり	−	ごくらくおとし	マハジオダイン
⑭ セイオウボ	ザンマ	アルサンガ	フレイラ	−	あんばそうひそう	せいげきは
⑮ ブリジット	フレイ	ディアラマ	フレイラ	フレイダイン	−	しゅうえんのあお
⑯ アリアンロッド	マハザン	−	ジオンガ	ツインスラッシュ	−	ザンマ
⑰ モコシ	グライ	ジオ	ザン	−	じごくおろし	ごうそっきゅう
⑱ ヴェスタ	フレイ	ディア	ジオ	−	しようのあか	フレイラ

⑩

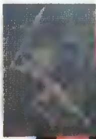
⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6						

EMPEROR 魔神

大種族 *elemental*

攻撃系のペルソナで、魔法・特殊攻撃も充実している。全体的に物理魔法に弱いのが唯一の欠点か。主人公と相性がよいが、南条に降魔させても発動不可。玲司は降魔が不可である。

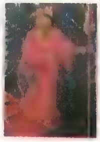
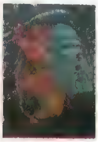
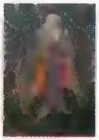
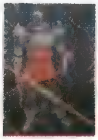
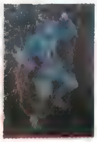
ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❶ ヴィシュヌ	奇跡	86	53	86	39	34	71	44	247	212	バランスA
❷ アメン・ラー	核熱	62	20	68	31	26	53	36	187	162	技術スキル
❸ バール	地震	55	26	63	27	22	48	32	167	147	攻撃スキル
❹ オーディン	呪殺	43	24	53	23	18	38	28	142	122	魔法スキル
❺ マルドゥーク	衝撃	34	23	40	19	14	31	24	118	103	前衛スキル
❻ ブラフマー	破魔	23	10	27	13	10	22	18	95	80	魔法スキル
❼ アガートラーム	地震	12	6	18	9	7	16	12	75	57	戦闘スキル
❽ セイメンコンゴウ	天啓	5	4	12	8	5	11	9	65	46	早熟

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❶ ヴィシュヌ	ガルーラ	ガルダイン	マリンカリン	マグダイン	ブフダイン	てんきょうちばくだん
❷ アメン・ラー	アギラオ	アギダイン	シバブー	しゅうらいげき	しゅうえんのあお	ヒエロスグリュペイン
❸ バール	ブフーラ	マカジャマ	じゅうのなみ	—	ブフダイン	ひかりのさばき
❹ オーディン	ペトラアイズ	マグナス	ペトラマ	—	りゅうがせんかい	マグダイン
❺ マルドゥーク	アギラオ	バルザック	—	マハラギオン	ヒートウェイブ	テトラカーン
❻ ブラフマー	ブフーラ	リフトマ	—	マハブフーラ	デスティカ	しちしきれんごくは
❼ アガートラーム	マグナ	パララマ	ドルミナー	—	マハマグナス	いちもんじぎり
❽ セイメンコンゴウ	ガル	デライト	マカジャマ	プリンパ	マハーガル	スピンキック

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽


ペルソナ名	魔性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

HIEROPHANT 鬼神

大種族 ***holylight***

バランス型のペルソナで、補助系の魔法を得意とする。序盤は成長させるのに苦労するかもしれない。南条が最高の相性を持つが、主人公は発動不可。玲司は降魔が不可である。

ペルソナ名	魔性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
9 インドラ	電撃	89	62	45	83	73	40	58	233	233	バランスB
10 フヘディー・メルゲン	電撃	74	41	40	71	61	35	49	192	202	大器晩成A
11 トール	電撃	52	36	30	55	45	25	33	131	156	バランスA
12 タケミカズチ	電撃	39	17	26	45	35	21	28	108	128	戦闘スキル
13 オーマ	氷結	25	9	18	34	24	13	20	79	99	技術スキル
14 ショウキ	破魔	17	7	15	20	17	10	16	57	82	防御スキル
15 アイゼンミョウオウ	覚醒	6	4	10	12	9	5	7	39	69	早熟
16 ヤマ	破魔	4	3	15	17	12	15	7	55	55	大器晩成B

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
9 インドラ	マハンマ	–	しゃくねつしゃが	さんらいげき	デカジャ	マハジオダイン
10 フヘディー・メルゲン	しゅうらいげき	–	ラクンダ	–	ごぜつせっぱ	マカラカーン
11 トール	マハジオンガ	–	テトラジャ	ジオダイン	–	てんきょうちばくだん
12 タケミカズチ	さんらいげき	デカジャ	–	ハマオン	–	ろうがてんちゅうぎり
13 オーマ	ヒートウェイブ	–	スクンダ	デクンダ	–	しようのあか
14 ショウキ	タルンダ	–	ごくらくおうじょうは	–	パララアイズ	ラクンダ
15 アイゼンミョウオウ	ハンマ	キャンディボイス	スクカジャ	いかりのてっけん	マカカジャ	えいえんのしろ
16 ヤマ	いちもんじぎり	ラクカジャ	–	アルサンガ	ハマオン	タルカジャ

9

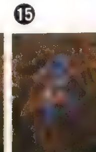
10

11

12

13

14

15

16


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

LOVERS

妖精

大種族 ***elemental***

降魔で魔法系の能力が上昇し攻撃魔法も豊富だが、総じて低レベルのものが多い。物理魔法に弱いのも難点か。ただし、女性キャラクター全員と相性が良いため利用価値は高い。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❶ ジャックランタン	火炎	20	13	13	15	17	22	34	83	103	大器晩成A
❷ ジャックフロスト	氷結	10	7	7	12	9	14	26	57	82	早熟
❸ ピクシー	疾風	5	2	5	10	7	16	18	42	63	ピクシー専用

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❶ ジャックランタン	アギ	スウィートトラップ	マハラギ	ふこうのフラダンス	アギラオ	ファイアブレス
❷ ジャックフロスト	ブフ	ハピルマ	デスペルタンゴ	マハーブフ	スウィートトラップ	アイスブレス
❸ ピクシー	ディア	ガル	ハッピーダンス	ジオ	ティンクルパンチ	ジオンガ

CHARIOT

破壊神

大種族 ***physical***

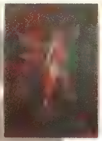
降魔により物理攻撃関係の能力を大幅に上昇させる。精霊魔法に弱いのと全体攻撃が少ないのが弱点。マークと特に相性がよく、ブラウンは発動不可、玲司は降魔不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❹ シヴァ	疾風	96	62	89	59	84	43	48	274	274	大器晩成A
❺ スサノオ	衝撃	59	20	66	45	61	32	37	197	157	大器晩成B
❻ セイテンタイセイ	地震	48	20	53	35	48	23	28	152	117	バランスC
❼ ホクトセイクン	電撃	33	12	41	28	36	18	23	116	86	攻撃スキル
❽ ゴズテンノウ	核熱	18	8	21	18	20	11	16	79	54	攻撃スキル
❾ オグン	重力	5	4	13	10	8	5	9	47	37	早熟

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❹ シヴァ	メガトンレイド	ザンマ	らくようさんだんうち	ガルダイン	–	メギドラオン
❺ スサノオ	ボーンクラッシュ	–	ふめつのくろ	ちのれっぷう	からさでやおろずうち	ザンダイン
❻ セイテンタイセイ	かいてんげき	–	マハグライ	メギドラ	–	めっさつちゅうせん
❼ ホクトセイクン	いかりのてっけん	–	ジオンガ	–	マハグライバ	バイパースマッシュ
❽ ゴズテンノウ	おしつぶし	どくばり	–	メギド	らいていげり	メギドラ
❾ オグン	たいあたり	どとうのれんだ	グライ	–	マハグライ	マハジオ

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

STRENGTH

龍王

大種族 *holylight*

これに属するペルソナはオトヒメのみ。補助系の能力に優れ、タルカジャを持つ点に注目したい。男性キャラクター全員とゆきのと相性がよい。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⑩ オトヒメ	氷結	50	29	48	63	32	25	33	154	136	前衛スキル

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
キャンディボイス	―	シシリディ	みずのかべ	タルカジャ	じゅうのなみ

HERMIT

聖獣

大種族 *elemental*

この種族は攻撃系の魔法・特技を持ち、神経系の魔法を反射する特性もある。相性が良いのは女性キャラクターだが、唯一ビャッコに限り全キャラクターと相性最高である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⑪ ビャッコ	疾風	39	18	28	40	55	30	21	126	113	ビャッコ専用

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
どくひっかき	ガルーラ	―	バインドボイス	マハガルーラ	せきかかみつき

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⑫ アンヴァル	火炎	25	13	20	29	44	23	13	97	84	早熟

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
マハラギ	アルサンガ	マグナス	―	とうしょうは	ウイルスひっかき

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⑬ フウタイ	氷結	16	7	15	22	27	18	9	72	65	後衛スキル

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
ブフーラ	ガル	パニックボイス	せきかひっかき	―	ごうのなみ

FORTUNE

魔獣

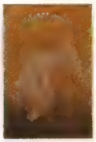
大種族 *holylight*

ケルベロスのみが、このタイプのペルソナとなる。技や突進系の攻撃を得意とするが、鞭の攻撃には弱いので注意。すべてのキャラクターと最高の相性となるのが特徴。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⑭ ケルベロス	呪殺	40	15	31	29	55	30	21	123	125	大器晩成B

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
どくかみつき	ウルバーン	テトラジャ	たいあたり	リカーム	ウイルスひっかき

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭




ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6						

JUSTICE

軍神

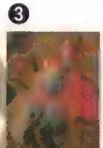
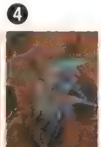
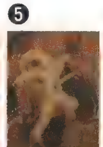
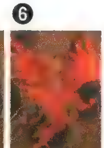
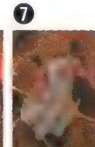
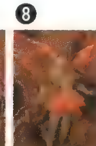
大種族 ***physical***

降魔させると速さのパラメータが上昇する。複数対象の魔法・特殊攻撃も持つので使い勝手はよいはずだ。ブラウンと相性がよいが、マークは発動不可、玲司は降魔不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❶ パラスアテナ	電撃	90	71	41	46	83	78	59	255	205	バランスA
デスバウンド	–	こうてつのかべ	ジオダイン	タルカジャ	マハザンダイン						
❷ ビシャモンテン	重力	66	33	31	36	65	60	45	195	155	大器晩成B
グラダイン	–	マハグラダイン	らくようさんだんうち	–	ジオダイン						
❸ ティール	衝撃	54	20	27	32	57	52	35	165	132	戦闘スキル
えいこうくりからげり	せいけきは	–	ザンダイン	マハグライ	バイナルストライク						
❹ モーリアン	疾風	46	21	23	28	51	46	33	147	113	バランスC
はばたき	–	ザンダイン	–	マハザンダイン	しゃくねつしゃが						
❺ ウルスラグナ	重力	37	18	20	25	44	39	27	124	94	技術スキル
グライバ	らいていげり	マハジオ	–	マハグライ	えいえんのしろ						
❻ マッハ	疾風	28	14	15	20	37	32	21	105	75	補助スキル
ザンマ	どくばり	ちのれっぷう	–	マハザンマ	ザンダイン						
❼ トリグラフ	電撃	19	12	12	17	25	21	17	81	56	戦闘スキル
にだんづき	ジオ	マハジオ	–	ごくらくおとし	マハザン						
❽ ネヴァン	疾風	8	7	7	9	15	13	12	53	43	早熟
ザン	まひばり	–	マハザン	–	てんのせんぷう						

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

HANGEDMAN 堕天使

大種族 evildark

呪殺、神経系の魔法が得意で魔法攻撃を反射可能。降魔によって魔法関係のパラメータも上昇する。ブラウン、アヤセ、玲司が最高の相性を持ち、南条、ゆきのが発動不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❾ バルバトス	覚醒	59	24	24	29	34	60	55	178	155	大器晩成A

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
パララアイズ	ルナトラップ	ティンクルパンチ	プリンパ	ドロンパ	マハエイハ

DEATH 死神

大種族 evildark

威力の高い呪殺系魔法を持ち、精霊魔法を無効化することができるペルソナ。実質的に玲司専用と言ってもよく、他のキャラクターのほとんどが発動、または降魔不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❿ モト	呪殺	58	20	29	24	55	50	60	168	148	補助スキル
⓫ アンクウ	呪殺	44	18	23	18	44	39	49	139	119	早熟
⓬ ヘル	降魔	34	16	19	15	36	31	41	113	98	大器晩成B

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❿ モト	マハエイハ	ウルバーン	—	マカジャマ	ペトラアイズ	からさでやおろずうち
⓫ アンクウ	バイエイハ	デカバー	ドロイド	—	デスティカ	てんきょうちばくだん
⓬ ヘル	エイハ	マリンカリン	リフトマ	スランパ	—	ヘルズアイズ

TEMPERACE 神獣

大種族 physical

技のパラメータが高く回復系魔法と攻撃系特技を持つ。技・突進系の攻撃を無効化するが、鞭の攻撃には弱い。アヌビスは女性全員と、ゲンブは全キャラクターと相性がよい。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⓭ ゲンブ	氷結	45	25	45	32	60	33	23	141	129	ゲンブ専用
⓮ アヌビス	天啓	32	11	36	23	51	26	17	99	109	防御スキル

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
⓭ ゲンブ	アイスブレス	マグナス	—	じゅうのなみ	マカカジャ	マハマグナス
⓮ アヌビス	ドラムロールパンチ	アルサンガ	—	やみのしんぱん	—	リカームドラ

❾

❿

⓫

⓬

⓭

⓮


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6						

DEVIL 魔王

大種族 **evildark**

あらゆる攻撃に対し耐性を持ち、呪殺、神経系の魔法も使いこなす。玲司と特に相性がよいが、他のキャラクターはブレスを除く3体を発動、もしくは降魔することが不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❶ ルシファー	奇跡	99	100	40	64	45	50	82	279	264	ルシファー専用
マハエイハ	じごくおろし	マハムド	―	ヘルズアイズ	やみのしんぱん						
❷ ベルゼブブ	降魔	77	66	31	51	36	41	64	233	208	バランスA
めっさつちゅうせん	マハムド	すいしょうのかべ	シシリッカ	デスティカ	うげつさいは						
❸ ロキ	神経	51	31	20	33	25	30	44	174	154	前衛スキル
バイエイハ	ウルバーン	マリンカリン	バインドボイス	マドール	いかりのてっけん						
❹ ブレス	覚醒	10	9	15	20	13	18	24	114	99	早熟
ツインスラッシュ	バルザック	エイハ	クイッカ	マカジャマ	とうしょうは						

TOWER 邪神

大種族 **evildark**

物理攻撃に強く、降魔させると防御力、魔法防御力のパラメータも上がるため、神聖系以外の攻撃はほぼ受け付けない。玲司のみが高い相性を持つ、実質的な専用ペルソナである。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❹ アマツミカボシ	神経	88	70	83	78	43	39	68	246	201	防御スキル
ドルミナー	マハムド	デライト	マカジャマ	デカバー	えいこうくりからげり						
❺ ニャルラトホテプ	降魔	66	29	65	60	36	31	52	190	155	バランスA
スランバ	ムドオン	デカバー	シバブー	アウトマ	らいていげり						

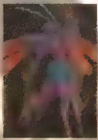
STAR 妖魔

大種族 **elemental**

ヤヌスのみがこのタイプである。魔法系の能力に優れているが、技と速さのパラメータの高さにも注目したい。女性キャラクター全員と相性が良いが、男性は降魔不可である。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❼ ヤヌス	地震	22	24	20	19	20	26	1	88	102	後衛スキル
マグナ	スピンキック	えいえんのしろ	ふめつのくろ	マハガルーラ	マハラギオン						

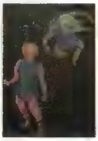
❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6						

MOON 夜魔

大種族 **evildark**

ムド系魔法と神経系の魔法に優れ、降魔により魔法威力が上昇する。また、魔法を吸収するが物理攻撃には弱い。男性キャラクター全員と相性がよく、女性は全員降魔不可である。

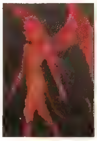
ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❽ サキュバス	神経	53	27	26	31	34	33	39	177	170	大器晩成B
ルナトラップ	ドルミナー	マリンカリン	ムドオン	マカラカーン	うけつさいは						
❾ リリム	神経	21	21	13	18	18	17	23	105	104	早熟
ポイズマ	スランバ	どくばり	ムド	キャンディボイス	シシリッカ						

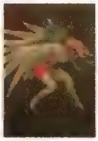
SUN 霊鳥

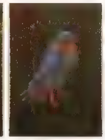
大種族 **elemental**

ガル系の魔法や、はばたきなどの鳥らしい特殊攻撃を持つ者が多い。降魔により速さのパラメータが上昇しやすい。女性キャラクター全員と相性がよく、男性も降魔・発動が可能。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❿ ガルーダ	疾風	79	58	49	37	52	86	71	217	197	バランスB
マハガルーラ	スパイククロー	ちのれっぷう	ガルダイン	デスクロー	マハガルダイン						
⓫ スザク	火炎	55	34	37	27	36	68	53	162	147	スザク専用
アギラオ	はばたき	ファイアブレス	―	リフトマ	マハラギダイン						
⓬ ヤタガラス	奇跡	41	22	30	22	29	56	41	135	120	技術スキル
くちばし	マグナス	マハマグナス	―	きゅうこうか	マハマグダイン						
⓭ ヴィゾフニル	祝福	24	13	21	13	19	43	28	113	103	大器晩成A
ブフ	マハーブフ	―	スパイククロー	マハガルーラ	ひかりのさばき						
⓮ ベンヌ	火炎	10	6	14	7	9	31	16	57	52	補助スキル
くちばし	マハラギ	―	マハーガル	アギラオ	ファイアブレス						

❽

❾

❿

⓫

⓬

⓭

⓮


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

JUDGEMENT

大天使

大種族 ***holylight***

神聖系の能力に優れたペルソナ。原則的にエリーが最高の相性を持ち、アヤセは発動不可、玲司は降魔不可である。ただし、サタンのみは玲司にも降魔させて使用することが可能。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❶ ウォフ・マナフ	破魔	94	73	48	43	38	87	61	269	249	バランスC
❷ サタン	覚醒	79	58	36	37	32	76	52	227	217	バランスB
❸ ミカエル	破魔	62	20	51	31	33	65	43	206	181	大器晩成B
❹ ?	奇跡	60	20	50	29	24	61	75	202	172	大器晩成B
❺ アールマティ	祝福	55	30	32	27	22	58	36	172	162	防御スキル
❻ アズラエル	奇跡	36	19	24	19	14	43	27	133	128	戦闘スキル
❼ ファレグ	火炎	18	7	16	11	7	22	17	84	84	魔法スキル
❽ ニケー	祝福	7	4	10	6	5	13	9	56	68	早熟

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❶ ウォフ・マナフ	マハコウハ	バイナルストライク	—	マハンマ	ヒエロスグリュペイン	メディアラハン
❷ サタン	ひかりのさばき	—	やみのしんぱん	—	メギドラオン	サマリカーム
❸ ミカエル	デスバウンド	タルカジャ	マハコウハ	パララアイズ	デカジャ	テトラカーン
❹ ?	こもりうた	あいのむち	ディアラハン	マカラカーン	マハコウハ	からさでやおろずうち
❺ アールマティ	ごくらくおとし	メディアラハン	—	デクンダ	マハコウハ	ペトラアイズ
❻ アズラエル	はばたき	バイコウハ	きょうらんのうた	リカームドラ	タルカジャ	やみのしんぱん
❼ ファレグ	ツインスラッシュ	タルンダ	—	メディラマ	テトラジャ	しようのあか
❽ ニケー	コウハ	ディア	ラクカジャ	—	ごうのなみ	とうしょうは

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽


ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ

MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6

WORLD 龍神

大種族 **physical**

防御力が高く物理攻撃に大変強い。ブレス、噛みつき系の特殊攻撃を持つのも特徴である。ただし魔法に弱いという点には注意が必要だ。男性キャラクター全員と相性がよい。

ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
❾ ショクイン	重力	97	63	63	99	51	44	54	265	248	防御スキル
❿ ムチャリンダ	天啓	76	57	51	83	40	35	43	211	204	大器晩成B
⓫ セイリュウ	氷結	49	23	33	63	28	24	30	149	147	セイリュウ専用
⓬ イルルヤンカシュ	疾風	29	11	28	48	17	15	20	102	105	攻撃スキル
⓭ ケツアルカトル	核熱	17	7	16	27	11	10	14	72	80	防御スキル

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
❾ ショクイン	フォッグブレス	ファイアブレス	アイスブレス	ごくらくおとし	どくガスブレス	メギドラオン
❿ ムチャリンダ	ジオンガ	フレイダイン	−	すいしょうのかべ	ひかりのさばき	マハグラダイン
⓫ セイリュウ	アイスブレス	ザンマ	まひひっかき	ジオダイン	ちのれっぷう	マハブフダイン
⓬ イルルヤンカシュ	どくガスブレス	グライバ	ウイルスかみつき	−	ボーンクラッシュ	メギドラ
⓭ ケツアルカトル	まひかみつき	フレイ	−	しょうのあか	−	マハザンマ

FOOL 民霊

大種族 **physical**

合体事故でしか造れない特殊なペルソナで、ほぼ全ての攻撃に耐性を持つ。また、破魔、呪殺両系統の魔法を使いこなし、専用魔法を持つ者もいる。全キャラクターと相性がよい。

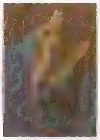
ペルソナ名	属性	LV	SP	力	体	技	速	運	魔攻	魔防	成長タイプ
⓮ カマクラゴンゴロウ	通常	61	22	51	49	47	48	48	191	161	バランスA
⓯ ナルカミ	通常	47	16	43	40	39	38	45	156	131	バランスB
⓰ テンジクトクベイ	通常	30	7	25	34	29	31	32	125	95	バランスC

ペルソナ名	MG1	MG2	MG3	MG4	MG5	MG6
⓮ カマクラゴンゴロウ	ドラムロールパンチ	マハラギダイン	たかまれっぷうだん	マハエイハ	マハコウハ	メギドラオン
⓯ ナルカミ	じゅうのなみ	マハブフダイン	マハンマ	マハムド	マハジオダイン	バイパースマッシュ
⓰ テンジクトクベイ	スウィートトラップ	クイッカ	マハマグナス	マカカジャ	サマリカーム	ファイアブレス

❾

❿

⓫

⓬

⓭

⓮

⓯

⓰


武器・防具・アイテム

この項では、武器・防具・アイテム（魔法石、封神具を含む）の解説を行っていく。リストごとに解説項目に違いがあるので、参照の前に下のリストの見方と右の解説をよく把握しておいてほしい。なお、各武器の有効射程距離も下で図説しておいた。攻撃キャラクターの立ち位置は各図の下端中央として見ていただきたい。

【武器・防具・アイテムリストの見方】

装備可能　そのアイテムを装備可能なキャラクターを示す。略号の意味は右を参照のこと。

入手場所　そのアイテムの入手方法を示す。略号の意味は右を参照のこと。

攻撃力、命中率、回数　武器のみにある項目で、それぞれ武器に設定された１回当たりの攻撃力、命中率、１ターン当たりの攻撃回数を示す。

防御力、回避率　防具のみにある項目で、それぞれ物理攻撃に対する防御力と回避率を示す。

力〜運　そのアイテムを装備した時に、上昇するパラメータの数値をそれぞれ示す。

略号について

装備可能

主＝主人公、麻＝マキ、マ＝マーク、南＝南条、ブ＝ブラウン、エ＝エリー、ア＝アヤセ、ゆ＝ゆきの、レ＝玲司

入手場所

初＝初期装備、宝＝宝箱、店＝ショップ、カ＝カジノ、コ＝コードブレイカー、悪＝悪魔所持、会＝コンタクト、交＝宝石交換、ペ＝ペルソナ交換、イ＝イベント

買値/売値

※印は購入場所により買値が異なることを示す（最高値を表記）。

封神具詳細

セ＝セベク篇、氷＝雪の女王篇

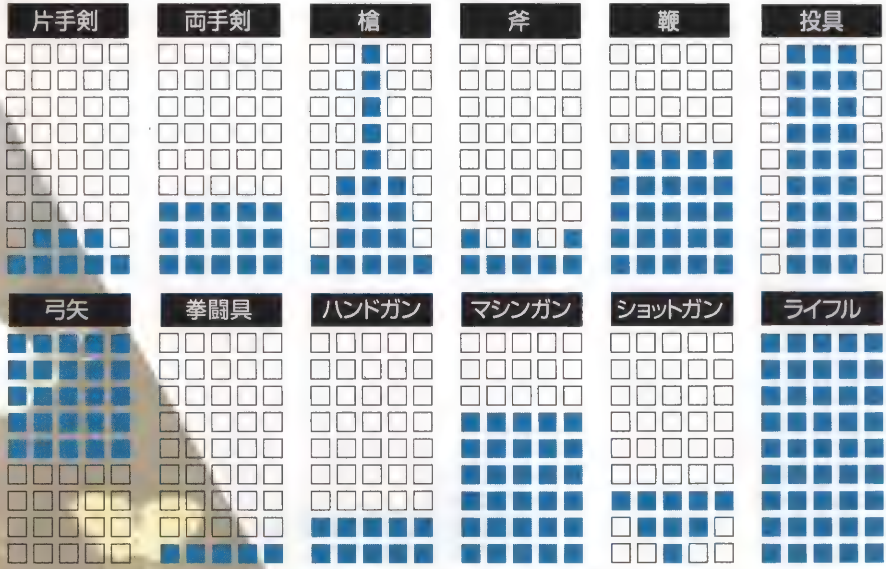
各種効果について

使用効果　アイテム、魔法石リストのみの項目で、そのアイテムを使用した場合の効果の詳細を示す。

追加効果　武器リストにのみある項目で、その武器で攻撃した場合に敵悪魔に与える可能性のある効果を示す。

合体効果　合体時にそのアイテムを加えた場合にペルソナに与える効果を示す。武器と防具はパラメータの上昇、魔法石は特定の魔法の取得、封神具は特殊なペルソナを召喚する効果が得られる。アイテムの〝ランダム〟についてはP164を参照のこと。魔法石は戦闘で使用せず、悪魔合体の時にのみ使用していきたい。

各武器の有効射程距離



片手剣

数値的には攻撃力、命中率ともに中堅クラスの、スタンダードな武器。複数回攻撃などの特性は少ないが、安定した攻撃力を誇る。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
メス	全員	−/500	悪、イ	10	6	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
レイピア	主、エ	−/1200	初、イ	25	10	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
アセイミナイフ	主、エ	7200/2400	宝、店、力、悪	18	15	2	−	−	−	−	−	−	STR+1
メイルブレイカー	主、エ	−/3000	宝、力、悪	42	18	1	−	−	−	−	−	−	STR+2
ルナブレード	主、エ	−/5000	宝、力、悪	16	22	ALL	1	1	1	1	1	−	STR+7
ふうまのわきざし	主、エ	−/6500	宝、悪	40	30	2	2	−	−	2	−	BIND	STR+6
クリスナーガ	主、エ	−/8000	ペ	52	39	2	3	−	−	−	−	−	STR+6
ブルバダガー	主、エ	−/9600	宝、力	110	44	1	−	−	−	5	−	CLOSE	STR+8
せきじゃのつるぎ	主、エ	−/13000	宝、力、悪	62	55	2	2	−	2	2	−	−	STR+10
フツノミタマ	主、エ	−/18000	ペ	38	61	4	4	−	4	−	−	PANIC	STR+12
くさなぎのつるぎ	主、エ	−/30000	ペ	170	70	1	3	−	3	3	−	−	STR+14
シュピーゲルブレード	主	−/50000	イ	65	78	3	5	−	5	5	−	−	STR+20

両手剣

南条が装備可能な両手で扱う剣。片手剣より多少攻撃力に劣るように思えるかもしれないが、攻撃回数の多さがそれを補っている。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
モップ	全員	−/800	初、悪、イ	8	11	2	−	−	−	−	−	−	STR+1
バックソード	南	−/1500	宝、力	20	16	1~3	−	−	−	−	−	−	STR+1
プラズマソード	南	9600/3200	店、悪	14	20	4	−	−	−	−	−	SHOCK	STR+1
ソニックブレード	南	−/4800	宝、力	17	24	3~5	−	−	−	−	−	−	STR+2
ソルブレード	南	−/6000	宝、力	42	28	ALL	1	1	1	1	1	−	STR+7
クラウソナス	南	−/7600	ペ	33	33	2~4	1	1	3	−	−	−	STR+6
アンスウェラー	南	−/10000	宝、悪	40	38	3	3	−	3	−	−	−	STR+9
ようとうニヒル	南	−/14000	悪	35	45	4	2	2	2	2	−	−	STR+11
けんうんまる	南	−/17500	力	42	50	3~5	5	1	3	1	−	FREEZE	STR+14
こんりゅうまる	南	−/21000	宝、力	47	58	3~5	3	1	5	1	−	BLIND	STR+14
ブリューナク	南	−/28000	ペ	51	60	0~7	6	−	−	6	−	−	STR+17
あめのむらくも	南	−/36000	ペ	44	67	4~6	4	−	4	4	4	−	STR+21

槍

ブラウンのみが装備可能。一撃の威力は低いが、攻撃回数が多く命中率も高い。多少特殊な攻撃範囲を持つのも特徴である(P208参照)。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
アパッチランス	ブ	−/750	初	10	10	1~3	−	−	−	−	−	−	STR+1
コルセック	ブ	−/1400	力	13	16	1~3	−	−	−	−	−	−	STR+1
フォシャール	ブ	7500/2500	店、悪	7	20	5	−	−	−	−	−	−	STR+1
マルドギール	ブ	−/3400	宝、力	15	28	2~4	−	−	−	−	−	−	STR+2
ズフタフランス	ブ	−/5200	宝、力	14	34	3~5	−	−	−	5	−	SLEEP	STR+7
けんこんせき	ブ	−/7000	悪	9	40	7	−	−	3	3	−	−	STR+8
ロンギヌス	ブ	−/9800	宝、悪	36	51	1~3	2	2	2	−	2	−	STR+11
ほうてんがげき	ブ	−/11200	力	22	60	4	4	1	1	1	1	−	STR+11
ゲイボルグ	ブ	−/13800	ペ	25	73	3~5	2	2	2	2	2	CHARM	STR+14
こうまじょう	ブ	−/16500	宝、力	60	81	1~3	3	3	3	3	−	UNLUCK	STR+16

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
ひそうふたかげ	ブ	−/24000	ペ	75	85	2	4	−	4	4	−	−	STR+17
あめのぬぼこ	ブ	−/30000	ペ	31	92	6	5	5	5	−	−	−	STR+20

斧

マークのみが装備可能。攻撃回数は1回だけだが、他の武器と比較すると高い攻撃力を持つ。射程距離が短いので前列配置は鉄則。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
ツーハンアクス	マ	−/1300	初	23	7	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
ギロチンアクス	マ	−/3100	カ	36	12	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
ゴーデンダック	マ	−/4900	悪	49	19	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
ヘッドバッシャー	マ	−/6000	カ	62	25	1	−	−	−	−	−	−	STR+2
らいがのオノ	マ	−/7300	カ	78	28	1	−	−	−	−	−	−	STR+6
バルディッシュ	マ	−/9500	悪	92	32	1	5	−	−	−	−	−	STR+7
ほうとうふ	マ	−/12300	悪	108	37	1	3	−	3	−	−	−	STR+9
レイドッグ	マ	−/15600	ペ	125	42	1	2	−	2	2	2	POISON	STR+11
かぶつちきょうこ	マ	−/18400	カ	143	49	1	5	−	5	−	−	PALYZE	STR+14
ごうまだいせつだん	マ	−/22000	カ	167	55	1	4	−	4	−	4	STONE	STR+16
くびかりスプーン	マ	−/29000	ペ	181	58	1	9	−	3	3	−	−	STR+20
ごくふてんのう	マ	−/33000	ペ	205	61	1	9	−	9	−	−	−	STR+23

鞭

アヤセのみが装備可能な武器で、射程内の敵すべてに攻撃できる。初期装備の〝しんたいそうロープ〟以外はすべて追加効果を持つ。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
しんたいそうロープ	ア	−/300	初	4	12	ALL	−	−	−	−	−	−	STR+1
さそりムチ	ア	−/1000	宝、カ	6	20	ALL	−	−	−	−	−	POISON	STR+1
ぐれんのムチ	ア	4200/1400	店	8	29	ALL	−	−	−	−	−	PANIC	STR+1
ストライクテイル	ア	−/2700	宝、カ	11	35	ALL	−	−	−	−	−	SHOCK	STR+2
クィーンビュート	ア	−/4800	宝、カ	14	43	ALL	−	2	−	2	−	CHARM	STR+6
ブリザストーム	ア	−/6400	悪	18	50	ALL	1	2	1	2	−	FREEZE	STR+8
キンモウキュビノムチ	ア	−/8700	宝、悪	21	57	ALL	2	−	2	−	2	CLOSE	STR+9
へいじのとりなわ	ア	−/9900	カ	23	64	ALL	−	4	−	4	−	UNLUCK	STR+11
しせんちゅう	ア	−/11000	宝、カ	26	70	ALL	2	3	2	3	−	PALYZE	STR+14
グレイプニル	ア	−/14200	ペ	30	73	ALL	4	1	−	1	4	BIND	STR+14
シルバーメデューサ	ア	−/20000	ペ	33	79	ALL	6	−	2	2	2	STONE	STR+17
ジングルビュート	ア	−/23600	ペ	35	82	ALL	1	4	1	4	4	HAPPY	STR+19

投具

ゆきのだけが装備可能。射程距離が長く攻撃回数も多いのでフォーメーションに関係なく使いやすい。多少攻撃力が低いのが難点。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
かみそりづる	ゆ	−/400	初	5	10	ALL	−	−	−	−	−	−	STR+1
シャドウニードル	ゆ	−/900	悪	9	14	2〜4	−	−	−	−	−	−	STR+1
まじょうせん	ゆ	3600/1200	店、悪	8	20	4〜6	−	−	−	−	−	SLEEP	STR+1
チャクラム	ゆ	−/2000	宝	12	29	ALL	−	−	−	−	−	−	STR+2
スパイクソマイ	ゆ	−/3100	悪	14	36	ALL	2	−	2	2	−	−	STR+8
ツインバード	ゆ	−/5300	宝	17	42	ALL	−	−	3	3	−	−	STR+8
おにぐるま	ゆ	−/6300	宝、悪	36	49	1〜3	5	1	1	1	−	−	STR+11
エンケラ	ゆ	−/7400	悪	20	53	3〜5	4	−	4	−	−	−	STR+11

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	力	防	技	速	運	追加効果	合体効果
ごかしんえんせん	ゆ	−/9600	ペ	24	62	ALL	−	3	3	3	−	−	STR+13
ジャスティスコイン	ゆ	−/12800	宝	27	71	ALL	2	2	2	2	2	HAPPY	STR+14
せんこうりんだ	ゆ	−/18000	ペ	20	78	5~7	6	−	−	3	3	BLIND	STR+17
インフィニティ	ゆ	−/22000	ペ	32	85	ALL	5	5	5	−	−	−	STR+20

弓矢

マキのみが装備可能。他の武器とは性能を異にし、近距離の敵には当たらないという特徴がある。後列に配備するほど威力を発揮する。

アーチェリー	麻	−/1000	宝	11	9	2	−	−	−	−	−	−	STR+1
デルタストーム	麻	−/2100	宝、カ	12	15	3	−	−	−	−	−	−	STR+1
こくてききゅう	麻	−/2600	悪	18	21	1~3	−	−	−	−	−	BIND	STR+1
ガンフィッシュ	麻	−/4000	カ	8	26	4~6	−	−	−	−	−	−	STR+2
スターゲイザー	麻	−/5200	カ	47	31	1	1	1	1	1	1	−	STR+7
ヘキサドライブ	麻	−/6000	悪	13	40	ALL	−	−	6	−	−	CLOSE	STR+8
げんじゅう	麻	−/7500	カ	16	48	0~7	−	3	−	−	3	−	STR+9
パパゲーノ	麻	−/9600	ペ	25	53	2~4	−	−	2	4	2	CHARM	STR+11
かぎろひまる	麻	−/12000	カ、悪	86	65	1	3	−	3	3	−	−	STR+13
ハディングのゆみ	麻	−/15000	ペ	26	72	ALL	−	5	−	5	−	−	STR+14
デスクロス	麻	−/24000	ペ	119	80	1	6	−	6	−	−	−	STR+17
ホーリーコメット	麻	−/28000	ペ	23	88	ALL	2	−	2	7	3	−	STR+19

拳闘具

玲司のみが装備可能。素手の攻撃という特性から最前列専用である。その反面、1発あたりの攻撃力は相当高く設定されている。

ボクシンググラブ	レ	−/1200	宝	30	5	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
フリスカーブラス	レ	−/2500	カ	42	11	1	−	−	−	−	−	−	STR+1
アイアンクロー	レ	−/4000	悪	50	18	2	−	−	−	−	−	−	STR+1
メガトングラブ	レ	−/5200	カ、ペ	58	25	1	−	−	−	−	−	−	STR+2
エレキングラブ	レ	−/6900	カ、ペ	33	30	2	3	−	−	−	−	SHOCK	STR+5
アダマンチウムクロー	レ	−/8000	悪	40	37	ALL	5	−	−	−	−	PANIC	STR+7
バグナウ	レ	−/9500	悪	48	42	1~3	3	−	−	3	−	−	STR+9
ダマスカスハンド	レ	−/11000	カ	112	48	1	4	−	−	3	−	−	STR+10
やみなでのてぶくろ	レ	−/14500	カ	65	56	2	5	−	−	3	−	BLIND	STR+12
ナックルバロン	レ	−/20000	悪	81	62	2	8	−	−	−	−	−	STR+12
ゆうまあんこくしょう	レ	−/35000	ペ	192	70	1	9	−	−	−	−	−	STR+14
じんさばくねつしょう	レ	−/48000	ペ	222	77	1	9	−	−	−	−	−	STR+14

ハンドガン

マキとアヤセが装備可能な拳銃。攻撃力と攻撃回数から見た総合的な威力は多少低めだが、命中率はガン系では若干高い傾向がある

銃器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	合体効果
トカレフ	麻、ア	−/2500	初	10	15	1	ランダム
グロック26	麻、ア	11000/3700	宝、店、カ	22	20	1	ランダム
リゾルバーM380	麻、ア	16200/5400	店	31	29	1	ランダム
HK VP70Z	麻、ア	20400/6800	店	40	35	1	ランダム
グレイゴースト	麻、ア	30400/7600	店	18	42	3	ランダム

銃器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	合体効果
ストライクガン	麻、ア	34000/8500	店	32	8	1〜3	ランダム
デザートイーグル	麻、ア	33480/9300	店	78	52	1	ランダム
ダラーショット	麻、ア	37800/10500	店	85	60	1	ランダム
サンダラー	麻、ア	28800/12000	店	33	71	3	ランダム
パイレーツスカル	麻、ア	35520/14800	店	109	77	1	ランダム
しにがみコルト	麻、ア	−/16000	ベ	117	81	1	ランダム
ピースメーカー	麻、ア	−/22000	ベ	35	86	0〜7	ランダム

マシンガン

主人公とブラウンが装備可能。射程が長めではあるが、1発当たりの攻撃力は低く命中率もそれほど高くないのが特徴。

スコーピオン	主、ブ	−/2000	初	11	8	1〜3	ランダム
イングラム	主、ブ	8400/2800	宝、店、カ	14	13	1〜3	ランダム
ステアーTMP	主、ブ	11700/3900	店	12	19	2〜4	ランダム
HKMP5K	主、ブ	15000/5000	店	21	27	2〜4	ランダム
ひえんれんぱつほう	主、ブ	24800/6200	店	25	33	0〜7	ランダム
ファントムキラー	主、ブ	29600/7400	店	11	40	6	ランダム
M134バルカン	主、ブ	31320/8700	店	19	46	0〜7	ランダム
アヴェンジャー	主、ブ	35640/9900	店	12	54	7	ランダム
けっとそうてんほう	主、ブ	26400/11000	店	20	59	4〜6	ランダム
クレイジーチェーン	主、ブ	33600/14000	店	29	63	3〜5	ランダム
ヘルレイン	主、ブ	−/17000	ベ	32	70	ALL	ランダム
ここのえらいじんほう	主、ブ	−/24000	ベ	19	75	7	ランダム

ショットガン

マキとゆきのが装備可能。前方に広がる特殊な射程を持つ。ガン系では最も攻撃範囲が狭いが、範囲内の敵すべてに有効である。

ランダルカスタム	マ、ゆ	−/2800	初	10	10	ALL	ランダム
モスバーグM500	マ、ゆ	12600/4200	宝、店、カ	15	18	ALL	ランダム
SPAS12	マ、ゆ	18300/6100	店	21	26	ALL	ランダム
フランキPA-3	マ、ゆ	23400/7800	店	25	31	ALL	ランダム
SPAS15	マ、ゆ	36800/9200	店	32	40	ALL	ランダム
MADMAX	マ、ゆ	40000/10000	店	39	46	ALL	ランダム
きらいほう	マ、ゆ	46080/12800	店	45	53	ALL	ランダム
スレイブハンター	マ、ゆ	65520/18200	店	56	58	ALL	ランダム
じゃこうふういんほう	マ、ゆ	50400/21000	店	68	65	ALL	ランダム
バイバスター	マ、ゆ	60000/25000	店	80	70	ALL	ランダム
こっぱみじんほう	マ、ゆ	−/44000	ベ	92	74	ALL	ランダム
メギドファイア	マ、ゆ	−/62000	ベ	108	80	ALL	ランダム

ライフル

南条、エリー、玲司が装備可能。全範囲射程であることと命中率の高さが魅力。攻撃力が低いのもそれほど気にはならないだろう。

M16A2	南、エ、レ	−/2400	初	9	12	2〜4	ランダム
AK47	南、エ、レ	11400/3600	宝、店、カ	12	20	2〜4	ランダム
SIG-SG550	南、エ、レ	17100/5700	店	10	25	4〜6	ランダム

銃器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃力	命中率	回数	合体効果
ハイドロジェット	南、エ、レ	19500/6500	店	13	30	3～5	ランダム
ステアーAUG／A1	南、エ、レ	30000/7500	店	12	34	4～6	ランダム
FA-MASカービン	南、エ、レ	36000/9000	店	14	40	4～6	ランダム
HK G11	南、エ、レ	41400/11500	店	18	45	ALL	ランダム
ゲパードM2	南、エ、レ	51840/14400	店	32	52	2～4	ランダム
M41Aパルスガン	南、エ、レ	43200/18000	店	37	61	2～4	ランダム
マーズ133	南、エ、レ	55200/23000	宝、店	60	67	1～3	ランダム
ツインタワー	南、エ、レ	－/30000	ペ	71	73	2	ランダム
ヘブンズゲイト	南、エ、レ	－/49000	ペ、コ	39	82	0～7	ランダム

弾

ガン系の武器と必ず対で使用する弾丸で、追加効果を付与するものが多い。合体に使用した場合、魔法攻撃と魔法防御を上昇させる。

武器名	装備可能	買値／売値	入手場所	攻撃	追加効果	合体効果
9ミリパラベラム	全員	750/500	初、店	5	－	魔攻+5、魔防+5
ショットシェル	全員	1350/900	宝、店	10	－	魔攻+8、魔防+8
サーペントファング	全員	2100/1400	店	14	POISON	魔攻+11、魔防+11
せんこうだん	全員	3000/2000	宝、店、カ	17	BLIND	魔攻+14、魔防+14
ますいだん	全員	6400/3200	店、カ	23	SLEEP	魔攻+17、魔防+17
メイジキラー	全員	9000/4500	店	30	CLOSE	魔攻+20、魔防+20
サークルバレット	全員	9360/5200	店、カ	37	BIND	魔攻+23、魔防+23
キューピット	全員	11700/6500	店、カ	42	CHARM	魔攻+26、魔防+26
はくぎんのたま	全員	8400/7000	店、カ	45	－	魔攻+29、魔防+29
くろがねのたま	全員	9000/7500	店	49	－	魔攻+32、魔防+32
デッドエンド	全員	－/9200	ペ	52	STONE	魔攻+35、魔防+35
エンジェルウィスパー	全員	－/13000	ペ	56	PALYZE	魔攻+38、魔防+38

頭部防具

キャラクターの頭部に装備する防具で、装備者の運のステータスを上昇させるものが多い。合体で使用するとＬＵＫを上げる効果あり。

防具名	装備可能	買値／売値	入手場所	防御力	回避率	力	防	技	速	運	合体効果
QQメット	全員	2700/900	宝、店、悪	4	1	－	－	－	－	－	LUK+1
ヘッドギア	全員	4500/1500	宝、店	5	3	－	－	－	－	－	LUK+1
シャドウマスク	男	－/777	カ	8	2	－	－	－	－	3	LUK+5
フィーバークラウン	女	－/777	コ	10	4	1	－	－	－	2	LUK+5
アイアンパンプキン	全員	－/2000	ペ	9	9	－	2	－	－	3	LUK+8
かぜよみのかぶと	女	10000/2500※	店	20	3	－	－	－	2	3	LUK+8
パレードヘルム	全員	12800/3200※	店	15	12	－	－	－	－	5	LUK+9
ウィッチズハット	ブ、エ、ア	－/1091	会	16	14	－	－	－	－	－	LUK+4
ドラゴンヘルム	主、ゆ	－/1092	会	23	10	－	－	－	－	－	LUK+5
あかつきのかぶと	女	16000/4000※	店	18	17	－	3	－	－	3	LUK+11
エギルのかぶと	男	－/4900	ペ	30	8	－	－	－	－	5	LUK+11
スザクのかぶと	全員	－/5500	ペ	29	11	2	2	2	2	2	LUK+16
ヤクトヘルム	男	27000/7500※	店	32	10	－	1	1	1	6	LUK+16

防具名	装備可能	買値／売値	入手場所	防御力	回避率	力	防	技	速	運	合体効果
シュツルムヘルム	女	28800/12000	店	35	10	―	1	1	1	6	LUK+16
シーザーヘルム	全員	―/25000	ペ	45	4	―	―	―	―	7	LUK+15
シュピーゲルマスク	主	―/50000	イ	25	25	―	―	―	―	9	LUK+17

胸部防具

キャラクターの胴体に装備する防具。防御力が高く防御のステータス自体を上昇させるものも多い。合体で使用するとＶＩＴが上がる。

がくせいふく	全員	5400/1800	初、店	8	2	―	―	―	―	―	VIT+1
スペクトラベスト	全員	9000/3000	宝、店	9	6	―	―	―	―	―	VIT+1
ステルススーツ	男	―/777	カ	15	5	―	3	―	―	―	VIT+5
セブンズコート	女	―/777	コ	20	10	1	2	―	―	―	VIT+5
TAC-V2	全員	13500/4500	店	25	13	―	5	―	―	―	VIT+8
こんじきのよろい	女	26000/6500※	店	30	12	1	1	1	1	1	VIT+8
パレードアーマー	全員	31200/7800※	店	30	15	―	5	―	―	―	VIT+9
ビッグバードスーツ	マ、ア	―/1093	会	20	31	―	―	―	―	―	VIT+4
エンジェルウイング	ブ、エ	―/1094	会	30	29	―	―	―	―	―	VIT+5
あかつきのよろい	女	34400/8600※	店	33	30	―	3	―	―	3	VIT+11
メギンギョルズ	男	―/10500	ペ	60	10	―	5	―	―	―	VIT+11
ゲンブのよろい	全員	―/12000	ペ	50	26	2	2	2	2	2	VIT+16
ヤクトアーマー	男	54000/15000※	店	62	21	―	6	1	1	1	VIT+16
シュツルムアーマー	女	57600/24000	店	65	23	―	6	1	1	1	VIT+16
シーザーアーマー	全員	―/25000	ペ	80	13	―	7	―	―	―	VIT+15
シュピーゲルメイル	主	―/50000	イ	60	45	―	9	―	―	―	VIT+17

腕部防具

キャラクターの腕に装備する防具。装備者の技のステータスを上昇させるものが多い。合体で使用するとTECを上げる効果がある。

アームガード	全員	2400/800	初、宝、店、悪	2	1	―	―	―	―	―	TEC+1
チタニウムガード	全員	3900/1300	宝、店	3	2	―	―	―	―	―	TEC+1
ダークガード	男	―/777	カ	4	3	―	―	3	―	―	TEC+5
プラチナクィーン	女	―/777	コ	5	5	1	―	2	―	―	TEC+5
ジャミングガード	全員	5400/1800	店	8	6	―	1	2	1	1	TEC+8
はまがりのこて	女	9200/2300※	店	10	9	1	3	1	―	―	TEC+8
パレードガード	全員	10800/3000※	店	13	11	―	―	5	―	―	TEC+9
ししおうのこて	南、麻、ゆ	―/1095	会	15	12	―	―	―	―	―	TEC+4
きめんのこて	南、ゆ	―/1096	会	16	14	―	―	―	―	―	TEC+5
あかつきのこて	女	14800/3700※	店	18	16	―	―	3	3	―	TEC+11
らいめいのこて	男	―/4500	ペ	25	14	―	―	5	―	―	TEC+11
セイリュウのこて	全員	―/5000	ペ	28	13	2	2	2	2	2	TEC+16
ヤクトガード	男	25200/7000※	店	29	14	―	1	6	1	1	TEC+16
シュツルムガード	女	24000/10000	店	30	15	―	1	6	1	1	TEC+16
シーザーガード	全員	―/25000	ペ	45	3	―	―	7	―	―	TEC+15
シュピーゲルシールド	主	―/50000	イ	36	14	―	―	9	―	―	TEC+17

脚部防具

キャラクターの足を守る防具。装備者の速さのステータスを上昇させるものが多く、合体で使用するとAGLを上げる効果もある。

防具名	装備可能	買値／売値	入手場所	防御力	回避率	力	防	技	速	運	合体効果
かわぐつ	全員	1800/600	初、店	2	2	−	−	−	−	−	AGL+1
トウシューズ	全員	3000/1000	宝、店	1	5	−	−	−	−	−	AGL+1
ブラックシューズ	男	−/777	宝、カ	3	7	−	−	−	3	−	AGL+5
ルージュノワール	女	−/777	コ	5	8	1	−	−	2	−	AGL+5
ハイパーフォックス	全員	4500/1500	店	10	5	−	−	−	5	−	AGL+8
すずなりのぐそく	女	8400/2100※	店	11	8	−	2	−	3	−	AGL+8
パレードブーツ	全員	10800/2700※	店	12	11	−	−	−	5	−	AGL+9
スライムシューズ	主、レ	−/1097	会	13	13	−	−	−	−	−	AGL+4
ゆうれいのげた	ブ、麻	−/1098	会	10	18	−	−	−	−	−	AGL+5
あかつきのぐそく	女	14000/3500※	店	19	14	−	−	3	3	−	AGL+11
ヴィーザルのくつ	男	−/4200	ペ	20	16	−	−	−	5	−	AGL+11
ビャッコのぐそく	全員	−/4800	ペ	25	15	2	2	2	2	2	AGL+16
ヤクトレッグ	男	14400/6000※	店	30	12	−	1	1	6	1	AGL+16
シュツルムレッグ	女	21600/9000	店	33	13	−	1	1	6	1	AGL+16
シーザーレッグ	全員	−/25000	ペ	40	9	−	−	−	7	−	AGL+15
シュピーゲルバイン	主	−/50000	イ	28	22	−	−	−	9	−	AGL+17

アイテム

回復アイテムやインセンス系アイテムなど、プレーの補助となるアイテム類がこれにあたる。様々な使用効果、合体効果を持つ。

アイテム名	使用条件	対象	買値／売値	入手場所	使用効果	合体効果
きずぐすり	移動・戦闘	味1	100/50	宝、店、コ、悪	HP少し回復	ランダム
ガラガラドリンク	移動・戦闘	味1	200/100	宝、店、コ、悪	HP回復	ランダム
ほうぎょく	移動・戦闘	味1	2000/1000	宝、店、コ、悪、交	HP全回復	ランダム
ちがえしのたま	戦闘	味1	3600/1800	店、悪、交	DYING状態回復	ランダム
はんごんこう	戦闘	味1	6000/3000	宝、店、悪、交	DYING状態全回復	ランダム
ディストーン	戦闘	味1	300/150	宝、店、悪、交	STONE状態回復	ランダム
ディスパライズ	戦闘	味1	300/150	宝、店、悪、交	PALYZE状態回復	ランダム
ディスポイズン	移動・戦闘	味1	300/150	店、コ、悪、交	POISON状態回復	ランダム
ディスシック	移動・戦闘	味1	500/250	宝、店、コ、悪、交	SICK状態回復	ランダム
ませき	移動・戦闘	味1	−/750	宝、コ、悪、交	HP少し回復	ランダム
マッスルドリンコ	移動・戦闘	味1	300/150	店、コ、悪	HPの回復、または増加	ランダム
ヒランヤ	移動・戦闘	味1	1200/600	店、コ、悪、交	HPとSPを回復	ランダム
ソーマ	移動・戦闘	味1	−/5000	宝、コ、悪、交	重バッドステータス以外全回復	ランダム
チューインソウル	移動・戦闘	味1	500/50	宝、コ、交、店	SP回復	ランダム
つるつるドロップ	戦闘	味1	300/150	店、悪、交	異常状態カウントを全回復	ランダム
かめかめキャンディ	戦闘	味全	500/250	店、悪、交	異常状態カウントを1段階回復	ランダム
ぎんのマニシャ	戦闘	味全	900/450	店、悪、交	エナジードレイン防止	ランダム
マジカルガード	戦闘	味全	15000/500	宝、店、悪	魔法攻撃を反射	ランダム
フィジカルガード	戦闘	味全	15000/500	宝、店、悪	物理攻撃を反射	ランダム

アイテム名	使用条件	対象	買値／売値	入手場所	使用効果	合体効果
ゴッドボイス	戦闘	味全	―/15000	コ	毎ターンHPが回復	ランダム
コアシールド	移動	味全	2000/1000	店、コ、悪、交	移動中ダメージゾーン無効	リフトマ
あまたのかね	移動・戦闘	味全	―/12000	宝、コ	DYING以外全回復	ランダム
ふうまのすず	戦闘	敵全	1200/300	宝、店、交	敵全体を追い払う	アウトマ
ミリオネアボム	戦闘	敵全	―/50000	宝、コ	敵全体のHPを1にする	ランダム
あくまのいえ	戦闘	敵全	―/2500	コ	敵全体を吸い込む	ランダム
あくまのすむいえ	戦闘	敵全	―/1250	コ	敵全体が逃げ出す	ランダム
STRインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	パラメータ「STR」が1増加	「STR」+3
VITインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	パラメータ「VIT」が1増加	「VIT」+3
TECインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	パラメータ「TEC」が1増加	「TEC」+3
AGLインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	パラメータ「AGL」が1増加	「AGL」+3
LUKインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	パラメータ「LUK」が1増加	「LUK」+3
HPインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	最大HPが5増加	魔攻+10、魔防+10
SPインセンス	移動	味1	―/6000	宝、コ、交、ペ	最大SPが5増加	魔攻+10、魔防+10
メタルカード	カジノ	―	―/10	宝、コ、悪	コードブレイカーが1回できる	アルサンガ

魔法石

戦闘中にのみ使用可能で、各種魔法と同様の効果を持つ使い捨てアイテム。合体で使用すると特定の魔法を取得させる効果がある。

魔法石名	使用条件	対象	買値／売値	入手場所	使用効果	合体効果
アギダインストーン	戦闘	敵数	8000/4000	店、悪、ペ	火炎で大ダメージ	アギダイン
マハラギストーン	戦闘	敵全	―/8000	コ、悪、交	火炎で小ダメージ	マハラギ
マハラギオンストーン	戦闘	敵全	―/10000	悪、交	火炎で中ダメージ	マハラギオン
えんまのせきばん	戦闘	敵全	―/15000	カ、ペ	火炎で大ダメージ	マハラギダイン
ブフダインストーン	戦闘	敵数	8000/4000	店、悪、ペ	FREEZE状態+大ダメージ	ブフダイン
マハブフストーン	戦闘	敵全	―/8000	コ、悪、交	FREEZE状態+小ダメージ	マハーブフ
マハブフーラストーン	戦闘	敵全	―/10000	悪、交	FREEZE状態+中ダメージ	マハブフーラ
とうまのせきばん	戦闘	敵全	―/15000	カ、ペ	FREEZE状態+大ダメージ	マハブフダイン
ガルダインストーン	戦闘	敵数	8000/4000	店、悪、ペ	真空波で大ダメージ	ガルダイン
マハガルストーン	戦闘	敵全	―/8000	コ、悪、交	真空波で小ダメージ	マハーガル
マハガルーラストーン	戦闘	敵全	―/10000	悪、交	真空波で中ダメージ	マハガルーラ
ふうまのせきばん	戦闘	敵全	―/15000	カ、ペ	真空波で大ダメージ	マハガルダイン
マグダインストーン	戦闘	敵数	8000/4000	店、コ、悪、ペ	地震で大ダメージ	マグダイン
マハマグナストーン	戦闘	敵全	―/8000	悪、交	地震で小ダメージ	マハマグナ
マハマグナスストーン	戦闘	敵全	―/10000	悪	地震で中ダメージ	マハマグナス
しんまのせきばん	戦闘	敵全	―/15000	カ、ペ	地震で大ダメージ	マハマグダイン
フレイダインストーン	戦闘	敵1	―/5000	カ、悪、ペ	核熱で大ダメージ	フレイダイン
メギドストーン	戦闘	敵全	―/10000	悪、交	核熱で小ダメージ	メギド
メギドラストーン	戦闘	敵全	―/15000	悪、交、ペ	核熱で中ダメージ	メギドラ
しゃくねつのせきばん	戦闘	敵全	―/20000	カ、ペ	核熱で大ダメージ	メギドラオン
ザンダインストーン	戦闘	敵数	10000/5000	店、悪、ペ	衝撃波で大ダメージ	ザンダイン
マハザンストーン	戦闘	敵全	―/10000	悪、交	衝撃波で小ダメージ	マハザン

魔法石名	使用条件	対象	買値／売値	入手場所	使用効果	合体効果
マハザンマストーン	戦闘	敵全	−/15000	悪、交	衝撃波で中ダメージ	マハザンマ
れっぱのせきばん	戦闘	敵全	−/20000	カ、ペ	衝撃波で大ダメージ	マハザンダイン
グラダインストーン	戦闘	敵数	−/5000	カ、悪、ペ	重力で大ダメージ	グラダイン
マハグライストーン	戦闘	敵全	−/10000	交	重力で小ダメージ	マハグライ
マハグライバストーン	戦闘	敵全	−/15000	悪、交	重力で中ダメージ	マハグライバ
そうへきのせきばん	戦闘	敵全	−/20000	カ、ペ	重力で大ダメージ	マハグラダイン
ジオダインストーン	戦闘	敵数	10000/5000	店、悪、ペ	SHOCK状態+大ダメージ	ジオダイン
マハジオストーン	戦闘	敵全	−/10000	悪、交	SHOCK状態+小ダメージ	マハジオ
マハジオンガストーン	戦闘	敵全	−/15000	悪、交	SHOCK状態+中ダメージ	マハジオンガ
せんこうのせきばん	戦闘	敵全	−/20000	カ、コ、ペ	SHOCK状態+大ダメージ	マハジオダイン
えいはのせきばん	戦闘	敵全	−/9000	カ、コ、悪、ペ	呪いの力で毎ターンダメージ	マハエイハ
ぐしのせきばん	戦闘	敵全	−/9000	カ、悪、ペ	呪いの力でダメージ	マハムド
こくじょうのせきばん	戦闘	敵1	−/9000	カ、悪、ペ	DYING状態にする	デスティカ
ペトラマストーン	戦闘	敵1	−/9000	カ、悪、ペ	STONE状態にする	ペトラマ
パララマストーン	戦闘	敵1	−/9000	カ、悪	PALYZE状態にする	パララマ
ポイズマストーン	戦闘	敵1	−/9000	カ、悪、ペ	POISON状態にする	ポイズマ
シシリッカストーン	戦闘	敵1	−/9000	カ、悪、ペ	SICK状態にする	シシリッカ
きょぎのせきばん	戦闘	敵全	−/9000	ペ	毎ターン現在HPを1/2にする	オメガクラスタ
こうはのせきばん	戦闘	敵全	−/7000	カ、コ、悪、ペ	聖なる力で毎ターンダメージ	マハコウハ
せいもんのせきばん	戦闘	敵全	−/7000	カ、悪、ペ	聖なる力でダメージ	マハンマ
しんじつのせきばん	戦闘	敵全	−/7000	ペ	毎ターン現在HPを1/2にする	アルファブラスタ
みかづきのせきばん	移動・戦闘	味1	8000/4000	店、カ、ペ	HP全回復	ディアラハン
はんげつのせきばん	移動・戦闘	味全	14000/7000	店、カ、コ、ペ	HP全回復	メディアラハン
ポズムディストーン	移動・戦闘	味1	14000/7000	店、悪、ペ	POISON状態回復	ポズムディ
パララディストーン	戦闘	味1	14000/7000	店、悪、ペ	PALYZE状態回復	パララディ
ペトラディストーン	戦闘	味1	14000/7000	店、悪、ペ	STONE状態回復	ペトラディ
シシリディストーン	移動・戦闘	味1	14000/7000	店、悪、ペ	SICK状態回復	シシリディ
まんげつのせきばん	戦闘	味1	−/7000	カ、ペ	DYING回復	サマリカーム

封神具

特殊なペルソナを造る合体専用アイテム。表では合体でできるペルソナ種族、名前、レベルも示した。入手法は詳細の項を参照のこ

封神具名	種族名	創れるペルソナ名	LV	入手	詳細
えんまちょう	HIEROPHANT	ヤマ	4	カ	500枚（セ:病院異界後サンモール、氷:学校）
まさむねのがんたい	EMPEROR	ブラフマー	23	カ	1000枚（セ:病院異界後サンモール、氷:学校）
ニブルのけっしょう	DEATH	ヘル	34	カ	1500枚（セ:病院異界後サンモール、氷:学校）
ぶていのせんとう	EMPRESS	セイオウボ	44	カ	2000枚（セ:病院異界後サンモール、氷:学校）
フレイムショール	MAGICIAN	フーリー	8	宝	セ:セベクビル2F、氷:ヒュプノスの塔2F
レイヴァンフェザー	JUSTICE	ネヴァン	8	宝	セ:セベクビル2F、氷:ヒュプノスの塔2F
すいてんぐうのおふだ	MAGICIAN	ヴァルナ	47	カ	2500枚（セ:ブラックマーケット、氷:学校）
くろいガータベルト	MOON	サキュバス	53	カ	3000枚（セ:ブラックマーケット、氷:学校）
かみなりおこし	HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	74	カ	3500枚（セ:ブラックマーケット、氷:学校）

封神具名	種族名	創れるペルソナ名	LV	入手	詳細
かるらぞう	SUN	ガルーダ	79	カ	4000枚（セ:ブラックマーケット、氷:学校）
ドルドナのかい	MAGICIAN	イルダーナ	80	ペ	HERMITアンヴァル
ぶしょうのこま	JUSTICE	ビシャモンテン	66	ペ	HIEROPHANTオーマ
フィウォルライニージ	DEVIL	ブレス	10	宝	迷いの森
ジャストドゥイット	JUDGEMENT	ニケー	7	宝	迷いの森
プレザン	PRIESTESS	ウルズ	37	宝	マナの城５Ｆ
ホワイトタブレット	HERMIT	ビャッコ	39	宝	マナの城５Ｆ
こくはつしゃのにっき	JUDGEMENT	サタン	79	ペ	TEMPERANCEアヌビス
アヴニール	PRIESTESS	スクルド	88	ペ	PRESTESSウルズ
ブラックタブレット	TENPERANCE	ゲンブ	45	宝	デヴァ・ユガ３Ｆ
ブルータブレット	WORLD	セイリュウ	49	宝	迷いの森（奥）
むぼうのかめん	TOWER	ニャルラトホテプ	66	悪	某ボス・キャラクター
クリムゾンタブレット	SUN	スザク	55	宝	セ:アラヤの岩戸Ｂ５Ｆ、氷:氷の城３Ｆ
ドラゴンスケイル	WORLD	ショクイン	97	宝	セ:アラヤの岩戸Ｂ６Ｆ、氷:氷の城９Ｆ
しかのはくせい	MAGICIAN	フレイ	59	イ	アヤセ（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ、氷:氷の城３Ｆ）
さばきのけいやくしょ	JUDGEMENT	ミカエル	62	イ	エリー（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ、氷:氷の城３Ｆ）
べっこうぶちのめがね	JUDGEMENT	？	60	イ	南条（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ、氷:氷の城３Ｆ）
ヴィクトリアルーン	JUSTICE	ティール	54	イ	ブラウン（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ、氷:氷の城３Ｆ）
バビロンのひつぎ	DEATH	モト	58	イ	レイジ（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ）
パッセ	PRIESTESS	ヴェルザンディ	61	イ	マキ（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ）
バッファロービーツ	EMPRESS	ドゥルガー	57	イ	ゆきの（氷:氷の城３Ｆ）
みそぎのせいすい	CHARIOT	スサノオ	59	イ	マーク（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ）
ロゼッタのせきひ	EMPEROR	アメン・ラー	62	イ	主人公（セ:アラヤの岩戸Ｂ９Ｆ、氷:氷の城３Ｆ）
カルカッタみやげ	EMPRESS	カーリー	85	悪	幽鬼ミヤスドコロ（ＬＶ66）
とらのはらまき	HIEROPHANT	インドラ	89	悪	龍王ウロボロス（ＬＶ67）
オリーブのくびかざり	JUSTICE	パラスアテナ	90	悪	邪龍ファヴニール（ＬＶ70）
いちにちいちぜん	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	94	悪	堕天使アドラメルク（ＬＶ71）
マキシテンペスト	CHARIOT	シヴァ	96	悪	妖獣フェンリル（ＬＶ75）
あけのみょうじょう	DEVIL	ルシファー	99	ペ	EMPRESSイシュタル
アヴァターラ	EMPEROR	ヴィシュヌ	86	会	スペルカード全142種制覇
いきょうのぐうぞう	DEVIL	ベルゼブブ	77	悪	魔人アリス（LV99）

宝石リスト

宝石の入手方法は、悪魔を倒す、宝箱から取る、コードブレーカー景品の３通り。右表のアレキサンドライトからオパールまでの８種は、レベル50以上の悪魔が所持し、倒してももらえる確率が低く入手は困難。宝石の用途には宝石合体のほかに千年万年堂でのアイテム交換がある。特にインセンスは月齢で必要な宝石が変わるので下表を参考にしてほしい。

宝石名	所持悪魔
アレキサンドライト	業魔アラガンス
ダイアモンド	業魔ペリカシティ
サファイア	妖魔ガーネシャ
エメラルド	邪鬼ヘカトンケイル
ルビー	邪龍クロウ・クルーワッハ
パール	幽鬼ヴェータラ
タンザナイト	妖獣ブレパス
オパール	夜魔サキュバス
アメジスト	龍王オトヒメ、邪龍フンババ
ガーネット	妖精ポリスーン、聖獣セルケト
アクアマリン	龍王ミズチ、妖鳥オキュペテー
トパーズ	妖魔ハオカー、妖獣スキュラ
ムーンストーン	邪龍ワイバーン、邪鬼ラクシャーサ
マラカイト	幽鬼エンク、外道ドッペルゲンガー
オニキス	龍王ナーガ、邪鬼オーガ
ターコイズ	妖精ルサールカ、天使パワー

アイテム・魔法石名	交換に必要な宝石
ほうぎょく	ダイアモンド＋マラカイト
ちがえしのたま	ダイアモンド＋ターコイズ
はんごんこう	ダイアモンド＋エメラルド
ディストーン	オパール＋ターコイズ
ディスパライズ	オパール＋エメラルド
ディスポイズン	オパール＋トパーズ
ディスシック	オパール＋ガーネット
つるつるドロップ	ターコイズ＋トパーズ
かめかめキャンディ	ターコイズ＋エメラルド
ぎんのマニシャ	エメラルド＋マラカイト
チューインソウル	パール＋オパール
ませき	マラカイト＋ターコイズ
ふうまのすず	ガーネット＋マラカイト
コアシールド	トパーズ＋ダイアモンド
ヒランヤ	マラカイト＋パール
ソーマ	ダイアモンド＋オパール
マハラギストーン	ルビー＋ムーンストーン
マハラギオンストーン	ルビー＋アクアマリン
マハブフストーン	アクアマリン＋ムーンストーン
マハブフーラストーン	アクアマリン＋アメジスト
マハガルストーン	アメジスト＋ムーンストーン
マハガルーラストーン	アメジスト＋オニキス
マハマグナストーン	オニキス＋ムーンストーン
マハマグナスストーン	オニキス＋ルビー
メギドストーン	アレキサンドライト＋ムーンストーン
メギドラストーン	アレキサンドライト＋ルビー
マハザンストーン	タンザナイト＋ムーンストーン
マハザンマストーン	タンザナイト＋アクアマリン
マハグライストーン	ダイアモンド＋ムーンストーン
マハグライパストーン	ダイアモンド＋アメジスト
マハジオストーン	サファイア＋ムーンストーン
マハジオンガストーン	サファイア＋オニキス

インセンス名	交換に必要な宝石	月齢
STRインセンス	アレキサンドライト＋ガーネット	NEW〜2/8
	ダイアモンド＋アメジスト	3/8〜5/8
	アクアマリン＋パール	6/8〜FULL
VITインセンス	アレキサンドライト＋トパーズ	NEW〜2/8
	サファイア＋ガーネット	3/8〜5/8
	アクアマリン＋ルビー	6/8〜FULL
TECインセンス	アレキサンドライト＋マラカイト	NEW〜2/8
	エメラルド＋トパーズ	3/8〜5/8
	アクアマリン＋エメラルド	6/8〜FULL
AGLインセンス	アレキサンドライト＋オニキス	NEW〜2/8
	ルビー＋マラカイト	3/8〜5/8
	アクアマリン＋サファイア	6/8〜FULL
LUKインセンス	アレキサンドライト＋ターコイズ	NEW〜2/8
	パール＋オニキス	3/8〜5/8
	アクアマリン＋ダイアモンド	6/8〜FULL
HPインセンス	アレキサンドライト＋オパール	NEW〜2/8
	アメジスト＋アレキサンドライト	3/8〜5/8
	ムーンストーン＋アクアマリン	6/8〜FULL
SPインセンス	アレキサンドライト＋タンザナイト	NEW〜2/8
	アメジスト＋アクアマリン	3/8〜5/8
	ムーンストーン＋アレキサンドライト	6/8〜FULL



魔法・特殊攻撃

『女神異聞録ペルソナ』において、各種魔法、特殊攻撃はこれまでの『女神転生』シリーズから大きく変化を遂げた。細かいところでは、単純に全体数、種類が増加したことや、効果範囲の設定がより戦術的になったことが挙げられる。だが、何より大きな変更点は、大属性・小属性の導入により対立概念が明確になったことであろう。従来の火炎と氷結、呪殺と破魔などの対立以外に、精霊と物理、電撃と核熱などさまざまな対立属性が設定され、魔法や特殊攻撃のより個性的な使い分けが可能になったのである。

この項では、それらの魔法および特殊攻撃を系統ごとに分類・解説している。悪魔との戦闘時に大いに役立ててもらいたい。

【魔法・特殊攻撃リストの見方】

No　アイテム合体時の通常アイテム魔法取得のランダムテーブルに対応。特殊攻撃にNoはない。魔法継承に関してはＰ160を参照のこと。

使用条件　その魔法もしくは特殊攻撃を使用できるのが、戦闘中か通常移動中かの条件を示す。

対象　その魔法もしくは特殊攻撃を使用可能な対象（敵、味方の別）と数を示す。

時間　その魔法もしくは特殊攻撃が効果を持続する時間を示す。〝続〟とある場合、戦闘終了まで効果が持続する。

威力　相手にダメージを与える魔法もしくは特殊攻撃の威力を示す。ただし、その数値がそのままダメージ量になるわけではない。

範囲　その魔法もしくは特殊攻撃の攻撃範囲を示す。詳細は右項を参照のこと。

効果　各魔法、特殊攻撃の具体的効果を示す。

効果範囲について

A　選択した悪魔１体に対してのみ効果があるもの。各キャラクターが最初に使える魔法のほとんどはこのタイプである。

B　選択した悪魔を中心に、３×５の範囲に効果があるもの。語尾に～ダイン、～オンなどがつく魔法がそのタイプ。

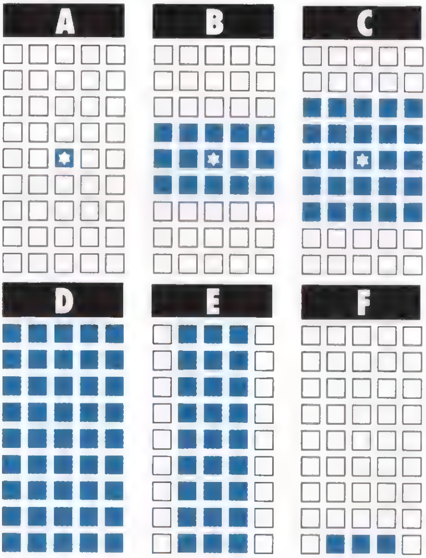
C　選択した悪魔を中心に、５×５の範囲に効果があるもの。ダメージ系特技や神経系魔法に多いタイプである。

D　出現した悪魔全体に効果があるもの。名前の頭にマハ～がつく魔法や天啓系の魔法がこのタイプになる。

E　使用者の前方に向けて、一直線に効果があるもの（下図参照）。ブレス系特殊攻撃のみがこの効果範囲を持っている。

F　使用者の正面、１×３の範囲に効果がある。エナジードレイン系がこのタイプで、最前列にいないと使用できない。

その他　片:片手剣、両:両手剣、投:投具、弓:弓矢、ハ:ハンドガン、マ:マシンガン、シ:ショットガン、ラ:ライフル（P208参照）



火炎　精霊　*elemental*

炎で相手にダメージを与える。悪霊、屍鬼、外道、物理水魔系に対し特に効果大。ただし、精霊火炎、炎魔系には反射・吸収される。

NO		使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
1	アギ	戦闘	敵1	1	28	A	敵１体に火炎で小ダメージ。悪霊や屍鬼に効果大
2	アギラオ	戦闘	敵1	1	53	A	敵１体に火炎で中ダメージ
3	アギダイン	戦闘	敵数	1	100	B	敵数体に火炎で大ダメージ
4	マハラギ	戦闘	敵全	1	23	D	敵全体に火炎でアギと同等のダメージ
5	マハラギオン	戦闘	敵全	1	48	D	敵全体に火炎でアギラオと同等のダメージ

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
6	マハラギダイン	戦闘	敵全	1	95	D	敵全体に火炎で大ダメージ
−	ファイアブレス	戦闘	敵数	1	70	E	攻撃範囲が広い火炎系ブレスで敵数体に中ダメージ
−	しようのあか	戦闘	敵数	1	62	B	敵数体に火炎で中ダメージ。地母神ヴェスタの得意技
−	しゅうえんのあお	戦闘	敵数	1	65	C	「しようのあか」よりも広い範囲に火炎で中ダメージ

氷結 精霊 *elemental*

冷気で相手にダメージを与えFREEZE状態にする。精霊火炎、炎魔系悪魔に効果大だが、精霊氷結、水魔系の悪魔に反射・吸収される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
7	ブフ	戦闘	敵1	1	24	A	敵1体に氷結で小ダメージとFREEZE状態
8	ブフーラ	戦闘	敵1	1	45	A	敵1体に氷結で中ダメージとFREEZE状態
9	ブフダイン	戦闘	敵数	1	82	B	敵数体に氷結で大ダメージとFREEZE状態
10	マハーブフ	戦闘	敵全	1	21	D	敵全体に氷結でブフと同等のダメージとFREEZE状態
11	マハブフーラ	戦闘	敵全	1	38	D	敵全体に氷結でブフーラと同等のダメージとFREEZE状態
12	マハブフダイン	戦闘	敵全	1	75	D	敵全体に氷結で大ダメージとFREEZE状態
−	アイスブレス	戦闘	敵数	1	48	E	敵数体に氷結系ブレスで中ダメージとFREEZE状態
−	ごうのなみ	戦闘	敵数	1	48	B	敵数体に氷結で中ダメージとFREEZE状態
−	じゅうのなみ	戦闘	敵数	1	50	C	広範囲の敵数体に氷結で中ダメージとFREEZE状態

疾風 精霊 *elemental*

突風を吹かせダメージを与える。地霊、地魔系悪魔に対し効果大。だが、精霊鳥系に無効で、疾風系、空魔系には反射・吸収される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
13	ガル	戦闘	敵1	1	21	A	敵1体に真空波で小ダメージ。地霊に絶大な効果
14	ガルーラ	戦闘	敵1	1	42	A	敵1体に真空波で中ダメージ
15	ガルダイン	戦闘	敵数	1	78	B	敵数体に真空波で大ダメージ
16	マハーガル	戦闘	敵全	1	20	D	敵全体に真空波でガルと同等のダメージ
17	マハガルーラ	戦闘	敵全	1	35	D	敵全体に真空波でガルーラと同等のダメージ
18	マハガルダイン	戦闘	敵全	1	72	D	敵全体に真空波で大ダメージ
−	てんのせんぷう	戦闘	敵数	1	45	B	敵数体に真空波で中ダメージ
−	ちのれっぷう	戦闘	敵数	1	49	C	軍神マッハの得意技。「てんのせんぷう」よりも広範囲

地震 精霊 *elemental*

地震の力でダメージを与える。物理空魔系、物理鳥系の悪魔に特に効果大だが、地霊、精霊地震系、地魔系悪魔には反射・吸収される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
19	マグナ	戦闘	敵1	1	26	A	敵1体に地震で小ダメージ。空中の悪魔には無効
20	マグナス	戦闘	敵1	1	50	A	敵1体に地震で中ダメージ
21	マグダイン	戦闘	敵数	1	95	B	敵数体に地震で大ダメージ
22	マハマグナ	戦闘	敵全	1	23	D	敵全体に地震でマグナと同等のダメージ
23	マハマグナス	戦闘	敵全	1	46	D	敵全体に地震でマグナスと同等のダメージ
24	マハマグダイン	戦闘	敵全	1	91	D	敵全体に地震でマグダインと同等のダメージ
−	じごくおろし	戦闘	敵数	1	53	B	敵数体に地震で中ダメージ
−	ごくらくおとし	戦闘	敵数	1	57	C	敵数体に地震で中ダメージ。「じごくおろし」よりも広範囲

核熱 物理 *physical*

核熱でダメージを与える。邪鬼、雷魔系に対して効果が大きい。ただし、精霊熱魔には吸収され、物理核熱系の悪魔には反射される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
25	フレイ	戦闘	敵1	1	47	A	敵1体に核熱で小ダメージ
26	フレイラ	戦闘	敵1	1	64	A	敵1体に核熱で中ダメージ
27	フレイダイン	戦闘	敵1	1	76	A	敵1体にフレイラをやや上回るダメージ

NO		使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
28	メギド	戦闘	敵全	1	80	D	敵全体に核熱でフレイダイン級のダメージ
29	メギドラ	戦闘	敵全	1	110	D	敵全体に核熱でメギドをフレイダイン級のダメージ
30	メギドラオン	戦闘	敵全	1	130	D	敵全体に核熱で大ダメージ。破壊神シヴァの最強攻撃魔法

衝撃 物理 physical

衝撃波でダメージを与える。地霊、精霊雷魔、精霊核熱系に効果大。物理鳥系に無効で、精霊衝魔、物理衝撃系は反射･吸収される。

31	ザン	戦闘	敵1	1	25	A	敵1体に衝撃波で小ダメージ
32	ザンマ	戦闘	敵1	1	47	A	敵1体に衝撃波で中ダメージ
33	ザンダイン	戦闘	敵数	1	90	B	敵数体に衝撃波で大ダメージ
34	マハザン	戦闘	敵全	1	22	D	敵全体に衝撃波でザンと同等のダメージ
35	マハザンマ	戦闘	敵全	1	40	D	敵全体に衝撃波でザンマと同等のダメージ
36	マハザンダイン	戦闘	敵全	1	84	D	敵全体に衝撃波で大ダメージ
—	とうしょうは	戦闘	敵数	1	52	B	敵数体に衝撃波でザンマと同等のダメージ
—	せいげきは	戦闘	敵数	1	55	C	「とうしょうは」よりも広範囲の敵数体にザンマのダメージ

重力 物理 physical

重力でダメージを与える。精霊衝魔、精霊鳥系悪魔に対しては効果が大きい。ただし、物理重力系の悪魔には反射されてしまう。

37	グライ	戦闘	敵1	1	27	A	敵1体に重力で小ダメージ。鳥類に威力を発揮する
38	グライバ	戦闘	敵1	1	51	A	敵1体に重力で中ダメージ
39	グラダイン	戦闘	敵数	1	96	B	敵数体に重力で大ダメージ
40	マハグライ	戦闘	敵全	1	24	D	敵全体に重力でグライと同等のダメージ
41	マハグライバ	戦闘	敵全	1	48	D	敵全体に重力でグライバと同等のダメージ
42	マハグラダイン	戦闘	敵全	1	84	D	軍神ビシャモンテンの得意技。敵全体に重力で大ダメージ

電撃 物理 physical

電撃でダメージを与えSHOCK状態にする。精霊熱魔、精霊衝魔に効果大だが、地霊、物理電撃、雷魔系には反射･吸収されてしまう。

43	ジオ	戦闘	敵1	1	24	A	敵1体に電撃で小ダメージとSHOCK状態
44	ジオンガ	戦闘	敵1	1	48	A	敵1体に電撃で中ダメージとSHOCK状態
45	ジオダイン	戦闘	敵数	1	90	B	敵数体に電撃で大ダメージとSHOCK状態
46	マハジオ	戦闘	敵全	1	21	D	敵全体に電撃でジオと同等のダメージとSHOCK状態
47	マハジオンガ	戦闘	敵全	1	39	D	敵全体に電撃でジオンガと同等のダメージとSHOCK状態
48	マハジオダイン	戦闘	敵全	1	82	D	敵全体に電撃でジオダインと同等のダメージとSHOCK状態
—	さんらいげき	戦闘	敵数	1	51	B	敵数体に電撃でジオンガと同等のダメージ
—	しゅうらいげき	戦闘	敵数	1	56	C	

呪殺 暗黒 evildark

呪いの力でダメージを与えたり、バッドステータスを引き起こす。神聖系悪魔全般に効果大だが、暗黒系悪魔には反射･吸収される。

49	エイハ	戦闘	敵1	続	21	A	敵1体に呪いの力で毎ターン終了後にダメージを与える
50	バイエイハ	戦闘	敵数	続	42	B	敵数体に呪いの力で毎ターン終了後にダメージを与える
51	マハエイハ	戦闘	敵全	続	63	D	敵全体に呪いの力で毎ターン終了後にダメージを与える
52	ムド	戦闘	敵1	1	—	A	敵1体を呪いの力で即死させる。吸収する悪魔が意外と多い
53	ムドオン	戦闘	敵数	1	—	B	敵数体を呪いの力で呪殺する
54	マハムド	戦闘	敵全	1	—	D	敵全体を呪いの力で呪殺する
—	パララアイズ	戦闘	敵1	1	—	A	敵1体を呪いの力でPALYZE状態にする

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
―	ペトラアイズ	戦闘	敵1	1	―	A	敵1体を呪いの力でSTONE状態にする
―	ヘルズアイズ	戦闘	敵1	1	―	A	敵1体を呪いの力でDYING状態にする
―	ギルトアイズ	戦闘	敵1	1	―	A	敵1体を呪いの力でGUILT状態にする
―	テリブルアイズ	戦闘	敵1	1	―	A	敵1体を呪いの力でTERROR状態にする
―	あついくちづけ	戦闘	敵1	1	―	F	男性1体のレベルを1下げる。攻撃範囲は異常に狭い
―	あくまのキス	戦闘	敵1	1	―	F	女性1体のレベルを1下げる
―	デビルスマイル	戦闘	敵1	1	―	F	人間1体のレベルを1下げる
―	デスタッチ	戦闘	敵1	1	―	F	敵1体の経験値を減らす

神経 暗黒 *evildark*

相手の神経に働きかけバッドステータスを引き起こす。鬼女、女神、神聖獣には無効で、屍鬼、物理龍、暗黒系の悪魔に反射・吸収される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
55	ドルミナー	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしSLEEP状態にする。重複使用で効果増
56	シバブー	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしBIND状態にする
57	プリンパ	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしPANIC状態にする
58	ハピルマ	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしHAPPY状態にする
59	マリンカリン	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしCHARM状態にする
60	マカジャマ	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしCLOSE状態にする
61	テライト	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしBLIND状態にする
62	スランバ	戦闘	敵数	1	―	C	敵数体の神経に異常を起こしUNLUCK状態にする
63	デカバー	戦闘	敵1	3	―	A	敵1体を3ターンのあいだHPが回復できない状態にする
64	デサンガ	戦闘	敵1	3	―	A	3ターンのあいだペルソナを交代できなくする。悪魔のみ所持
―	セクシーダンス	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を魅惑のダンスでCHARM状態にする
―	ハッピーダンス	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を快楽のダンスでHAPPY状態にする
―	ふこうのフラダンス	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を不幸のダンスでUNLUCK状態にする
―	デスペルタンゴ	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を魔術のタンゴでCLOSE状態にする
―	かなしみのワルツ	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を悲しみのワルツでGUILT状態にする
―	こもりうた	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を優しい歌声でSLEEP状態にする
―	パニックボイス	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体の精神を奇声で破壊してPANIC状態にする
―	バインドボイス	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体に奇声を発してBIND状態にする
―	きょうらんのうた	戦闘	敵数	1	―	B	恐怖心を増幅させる歌で敵数体をTERROR状態にする
―	キャンディボイス	戦闘	敵数	1	―	B	敵数体を甘い歌声で惑わしCHARM状態にする
―	どくガスブレス	戦闘	敵数	1	42	E	広範囲の敵数体に神経系の中ダメージとPOISON状態
―	フォッグブレス	戦闘	敵数	1	37	E	広範囲の敵数体に神経系の中ダメージとBLIND状態

覚醒 暗黒 *evildark*

味方に対して使用する魔法で、各種のグッドステータスを引き起こす。各グッドステータスの詳細に関してはP145を参照のこと。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
65	ドロンパ	戦闘	味1	1	―	―	未知の能力を覚醒させCLOAK状態にする
66	ドロイド	戦闘	味1	1	―	―	死者をPUPPET状態にする。戦闘終了後、被術者はHP1に
67	クイッカ	戦闘	味1	1	―	―	物理攻撃を受けると反撃するCOUNTR状態にする
68	バルザック	戦闘	味1	1	―	―	被術者が狂暴化するBERSEK状態への覚醒と状態回復
69	マドール	戦闘	味1	1	―	―	ペルソナが狂暴化するMAD状態への覚醒と状態回復
70	ウルバーン	戦闘	味1	1	―	―	被術者が獣人化するWOLF状態への覚醒と状態回復

降魔 暗黒 *evildark*

魔を憑依させ各種バッドステータスを引き起こす。神聖系に効果大だが、暗黒系、神聖以外の降魔系悪魔には効果弱か反射・吸収される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
71	デスティカ	戦闘	敵1	1	—	A	敵１体をDYING状態にする。降魔属性という点に注目
72	ペトラマ	戦闘	敵1	1	—	A	敵１体をSTONE状態にする
73	パララマ	戦闘	敵1	1	—		敵１体をPALYZE状態にする
74	ポイズマ	戦闘	敵1	1	—	A	敵１体をPOISON状態にする
75	シシリッカ	戦闘	敵1	1	—	A	敵１体をSICK状態にする
76	オメガクラスタ	戦闘	敵全	続	—	D	敵全体に唱え、１ターンに１体ずつDYING状態にする
—	ふめつのくろ	戦闘	敵数	1	79	B	敵数体に大ダメージ。神聖属性の悪魔に効果大
—	やみのしんぱん	戦闘	敵数	1	106	C	敵数体に「ふめつのくろ」を大きく上回るダメージ

破魔 神聖 *holylight*

聖なる力でダメージを与える。屍鬼、暗黒系悪魔には特に効果大だが、神聖系の悪魔に対して使うと反射・吸収されてしまう。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
77	コウハ	戦闘	敵1	続	21	A	敵１体を聖なる力で毎ターン小ダメージ
78	バイコウハ	戦闘	敵数	続	42	B	敵数体を聖なる力で毎ターン中ダメージ
79	マハコウハ	戦闘	敵全	続	63	D	敵数体を聖なる力で毎ターン大ダメージ
80	ハンマ	戦闘	敵1	1	—	A	敵１体を聖なる力でダメージを与える
81	ハマオン	戦闘	敵数	1	—	B	敵数体を聖なる力でダメージを与える
82	マハンマ	戦闘	敵全	1	—	D	敵全体を聖なる力でダメージを与える

天啓 神聖 *holylight*

神の天啓を受け各種特殊効果をもたらす。敵と味方にかけるものの２パターンがあるが、確実に成功するというのが特徴である。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
83	タルンダ	戦闘	敵全	続	—	D	敵全体の攻撃力を戦闘終了まで下げる。重複使用で効果増
84	ラクンダ	戦闘	敵全	続	—	D	敵全体の防御力を戦闘終了まで下げる。重複使用で効果増
85	スクンダ	戦闘	敵全	続	—	D	敵全体の命中率を戦闘終了まで下げる。重複使用で効果増
86	デクンダ	戦闘	味全	1	—	—	味方全員の下げられたパラメーターを全回復
87	タルカジャ	戦闘	味全	続	—	—	味方全員の攻撃力を戦闘終了まで上げる。重複使用で効果増
88	ラクカジャ	戦闘	味全	続	—	—	味方全員の防御力を戦闘終了まで上げる。重複使用で効果増
89	スクカジャ	戦闘	味全	続	—	—	味方全員の命中率を戦闘終了まで上げる。重複使用で効果増
90	マカカジャ	戦闘	味全	続	—	—	味方全員の魔法威力を戦闘終了まで上げる。重複使用で効果増
91	デカジャ	戦闘	敵全	1	—	D	敵全体の上昇してしまったパラメーターを元に戻す
92	テトラジャ	戦闘	味全	続	—	—	味方全員を戦闘終了までエナジードレインから守る
93	マカラカーン	戦闘	味全	1	—	—	１ターンのあいだだけすべての魔法攻撃を反射する
94	テトラカーン	戦闘	味全	1	—	—	１ターンのあいだだけすべての物理攻撃を反射する

祝福 神聖 *holylight*

神の祝福の力で、味方の体力を回復させたり各種バッドステータスを正常に戻したりする。当然100パーセント成功する魔法である。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
95	ディア	移動・戦闘	味1	1	—	—	味方ひとりのHPを小回復
96	ディアラマ	移動・戦闘	味1	1	—	—	味方ひとりのHPを中回復
97	ディアラハン	移動・戦闘	味1	1	—	—	味方ひとりのHPを完全回復
98	メディア	移動・戦闘	味全	1	—	—	味方全員のHPをディアと同程度回復
99	メディラマ	移動・戦闘	味全	1	—	—	味方全員のHPをディアラマと同程度回復
100	メディアラハン	移動・戦闘	味全	1	—	—	味方全員のHPを完全回復

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
101	パトラ	移動・戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりの異常状態カウントを全回復
102	ペンパトラ	移動・戦闘	味全	1	ー	ー	味方ひとりの異常状態カウントを1段階回復
103	ポズムディ	移動・戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりをPOISON状態から回復
104	パララディ	戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりをPALYZE状態から回復
105	ペトラディ	戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりをSTONE状態から回復
106	シシリディ	移動・戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりをSICK状態から回復

奇跡 神聖 ***holylight***

神の奇跡の力で死者の蘇生を行ったり、敵にダメージを与える。暗黒系に効果大だが、神聖系に効果弱または反射・吸収される。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
107	リカーム	戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりをDYING状態から回復
108	サマリカーム	戦闘	味1	1	ー	ー	味方ひとりをDYING状態から回復しHPも完全回復
109	リカームドラ	戦闘	味全	1	ー	ー	味方全員のHPを完全回復。術者はDYING状態に
110	アルファブラスタ	戦闘	敵全	続	ー	D	敵全体の残りHPを毎ターン1/2にする
ー	えいえんのしろ	戦闘	敵数	1	78	B	敵数体を奇跡の力で大ダメージ
ー	ひかりのさばき	戦闘	敵数	1	96	C	敵数体に「えいえんのしろ」を上回る大ダメージ

100%

相手悪魔の相性に関わりなく常に一定の威力を発揮する、文字通り100パーセントの効果を持つ。味方に対して使用するものもある。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
111	アウトマ	戦闘	敵全	1	ー	D	敵全体を戦闘から追い払う
112	リフトマ	移動	味全	月	ー	ー	月齢が1周するまでダメージゾーンを無効にする
113	アルサンガ	戦闘	味1	1	ー	ー	ペルソナを交代できなくされた状態を回復
ー	みずのかべ	戦闘	ー	3	ー	ー	3ターンのあいだ氷結魔法を吸収してHPを回復
ー	ほのおのかべ	戦闘	ー	3	ー	ー	3ターンのあいだ火炎魔法を吸収してHPを回復
ー	すいしょうのかべ	戦闘	ー	3	ー	ー	3ターンのあいだすべての攻撃を反射する
ー	こうてつのかべ	戦闘	ー	3	ー	ー	3ターンのあいだすべての攻撃を反射する
ー	ルナトラップ	戦闘	敵全	3	ー	D	敵全体を3ターンのあいだ戦闘逃亡不能状態にする
ー	スウィートトラップ	戦闘	敵1	1	50	A	空から素敵な贈り物で小ダメージ。標的はランダムで決定される。
ー	バイパースマッシュ	戦闘	敵1	1	30	B	使用回数を増すごとに威力が高まる特殊攻撃
ー	ドラムロールパンチ	戦闘	敵数	1	45	拳	ルーレットによって威力が変化する特殊攻撃
ー	しちしきれんごくは	戦闘	敵全	1	25	ラ	攻撃属性が変化する謎の特殊攻撃
ー	バイナルストライク	戦闘	敵全	1	ー	ラ	敵全体に有無を言わせぬ大ダメージ。術者はDYING状態に
ー	じばく	戦闘	敵全	1	ー	ー	自爆して敵味方全体にダメージを与える迷惑な特殊攻撃
ー	みちづれ	戦闘	敵1	1	ー	A	敵1体をDYING状態にして自らもDYING状態に
ー	ぶんしん	戦闘	味1	1	20	ー	分身して2体になる
ー	ようかいえき	戦闘	敵1	続	15	F	敵1体のHPを戦闘終了まで毎ターン1ずつ減少

対ボス

ボス悪魔に対して効果が大きい特殊攻撃。それ以外の悪魔に対してはおおむね威力が低いが、例外として業魔にだけは効果大。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
ー	ヒエロスグリュペイン	戦闘	ボス	1	135	B	ボス悪魔に対して絶大なダメージを与える

突撃

敵に突撃するタイプの特殊攻撃。天使、堕天使、降魔系に効果大だが、悪霊、破壊神、死神、暗黒獣、神聖獣には無効である。

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
ー	かみつき	戦闘	敵1	1	10	F	敵1体に突撃して小ダメージ。攻撃範囲はとても狭い
ー	どくかみつき	戦闘	敵1	1	10	F	敵1体に突撃して小ダメージとPOISON状態

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
ー	まひかみつき	戦闘	敵1	1	20	F	敵1体に突撃して小ダメージとPALYZE状態
ー	ウイルスかみつき	戦闘	敵1	1	20	F	敵1体に突撃して小ダメージとSICK状態
ー	せきかかみつき	戦闘	敵1	1	20	F	敵1体に突撃して小ダメージとSTONE状態
ー	たいあたり	戦闘	敵1	1	50	F	敵1体に突進して中ダメージ
ー	ボーンクラッシュ	戦闘	敵1	1	60	F	敵1体の骨を砕いて中ダメージ
ー	おしつぶし	戦闘	敵1	1	70	F	敵1体を押し潰して中ダメージ
ー	かいてんげき	戦闘	敵1	1	85	F	敵1体に突進して大ダメージ
ー	メガトンレイド	戦闘	敵1	1	100	F	敵1体を押し潰して大ダメージ
ー	くちばし	戦闘	敵1	1	5	F	敵1体をくちばしでつついて小ダメージ。悲しいほど微弱
ー	はばたき	戦闘	敵1	1	5	F	敵1体に羽根をはばたかせて小ダメージ
ー	きゅうこうか	戦闘	敵1	1	15	F	敵1体に急降下して小ダメージ
ー	スパイククロー	戦闘	敵1	1	25	F	敵1体を足の爪で小ダメージ
ー	デスクロー	戦闘	敵1	1	30	F	敵1体を両足の爪で小ダメージ

技

様々な技を使った特殊攻撃。前述の突撃とほとんど同じ性質であるが、さらに物理龍、神聖龍に効果が大きいという特徴を持つ。

ー	ひっかき	戦闘	敵1	1	15	F	敵1体に小ダメージ。威力は低く攻撃範囲も狭い
ー	どくひっかき	戦闘	敵1	1	15	F	敵1体に小ダメージとPOISON状態
ー	まひひっかき	戦闘	敵1	1	20	F	敵1体に小ダメージとPALYZE状態
ー	ウイルスひっかき	戦闘	敵1	1	20	F	敵1体に小ダメージとSICK状態
ー	せきかひっかき	戦闘	敵1	1	20	F	敵1体に小ダメージとSTONE状態
ー	どくばり	戦闘	敵数	1	10	B	敵数体に小ダメージとPOISON状態
ー	まひばり	戦闘	敵数	1	15	B	敵数体に小ダメージとPALYZE状態
ー	つくもばり	戦闘	敵数	1	15	B	敵数体に小ダメージ。ステータス異常はなし
ー	めっさつちゅうせん	戦闘	敵1	1	20	A	敵1体に小ダメージ。名称ほどの威力はない
ー	スピンキック	戦闘	敵1	1	10	ハ	敵1体に小ダメージ。攻撃範囲はハンドガンと同じ
ー	らいていげり	戦闘	敵1	1	35	ハ	敵1体に小ダメージ
ー	えいこうくりからげり	戦闘	敵1	1	50	ハ	敵1体に中ダメージ。低ランクで使用できる特殊攻撃

片手剣

片手剣を使った通常攻撃と、同様の性質を持つ特殊攻撃。邪鬼、悪霊に対して特に効果が大きいが、軍神、精霊鳥、物理鳥には無効。

ー	ツインスラッシュ	戦闘	敵1	1	60	片	敵1体に片手剣特性の攻撃で中ダメージ
ー	ヒートウェイブ	戦闘	敵1	1	85	片	敵1体に片手剣特性の攻撃で大ダメージ
ー	デスバウンド	戦闘	敵1	1	100	片	敵1体に絶大なダメージ。大天使ミカエルの得意技

両手剣

両手剣を使った通常攻撃と、同様の性質を持つ特殊攻撃。片手剣の技とほとんど同じ攻撃相性だが、さらに鬼女に対しても効果大。

ー	いちもんじぎり	戦闘	敵1	1	65	両	敵1体に両手剣特性の攻撃で中ダメージ
ー	ろうがてんちゅうぎり	戦闘	敵1	1	90	両	敵1体に両手剣特性の攻撃で大ダメージ
ー	らくようさんだんうち	戦闘	敵1	1	120	両	敵1体に絶大なダメージ。地母神カーリーの得意技

槍

槍を使った通常攻撃と同様の性質を持ち、片手剣とほぼ同じ攻撃相性。さらに魔王、天使に対し効果大で、鳥系への攻撃も有効である。

ー	にだんづき	戦闘	敵数	1	40	槍	敵数体に槍特性の攻撃で中ダメージ。遠距離にも攻撃可能

NO	名称	使用条件	対象	時間	威力	範囲	効果
―	りゅうがせんかい	戦闘	敵数	1	70	槍	敵数体に槍特性の攻撃で大ダメージ
―	しゃくねつしゃが	戦闘	敵数	1	95	槍	敵数体に「りゅうがせんかい」を上回るダメージ

斧

斧を使った通常攻撃と同様の性質を持つ。妖鬼、地霊、女神、死神に効果が大きいが、精霊鳥、物理鳥系の悪魔に対しては効果がない。

―	どとうのれんだ	戦闘	敵1	1	80	斧	敵1体に斧特性の攻撃で大ダメージ
―	ごくらくおうじょうは	戦闘	敵1	1	110	斧	敵1体に斧特性の攻撃で絶大なダメージ
―	てんきょうちばくだん	戦闘	敵1	1	145	斧	全魔法・特殊攻撃中最強の威力を誇る。鬼神トールなどが所持

鞭

鞭を使った通常攻撃と同様の性質を持つ。暗黒獣、神聖獣系に対し特に効果が大きいが、物理鳥、精霊鳥系の悪魔には無効である。

―	あいのムチ	戦闘	敵数	1	30	鞭	敵数体に鞭特性の攻撃で小ダメージ。近距離の悪魔に有効
―	つくもらせんげき	戦闘	敵数	1	45	鞭	敵数体に鞭特性の攻撃で中ダメージ
―	うげつさいは	戦闘	敵数	1	60	鞭	敵数体に鞭特性の攻撃で中ダメージ

投具

投具を使った通常攻撃と同様の性質を持つ。鬼女、屍鬼、鬼神、邪神、上級天使に効果が高い。また、物理鳥、精霊鳥系にも有効。

―	ごうそっきゅう	戦闘	敵1	1	35	投	敵1体に投具特性の攻撃で小ダメージ。攻撃範囲が広い
―	あんばそうひそう	戦闘	敵1	1	55	投	敵1体に投具特性の攻撃で中ダメージ
―	たかまれっぷうだん	戦闘	敵1	1	75	投	敵1体に投具特性の攻撃で大ダメージ

弓矢

弓矢を使った通常攻撃と同様の性質を持ち、女神、精霊鳥、物理鳥に特に効果が高い。ただし、軍神に対してはまったく効果がない。

―	れんぞくうち	戦闘	敵数	1	50	弓	敵数体に弓矢特性の攻撃で中ダメージ。遠距離に有効
―	せつなさみだれうち	戦闘	敵数	1	65	弓	敵数体に弓矢特性の攻撃で中ダメージ
―	ごぜつせっぱ	戦闘	敵数	1	85	弓	敵数体に弓矢特性の攻撃で大ダメージ

拳闘具

拳闘具を使った通常攻撃と同様の性質を持つ。幽鬼、悪霊、屍鬼、天使、堕天使に対し効果大だが、破壊神、精霊鳥、物理鳥に無効。

―	ティンクルパンチ	戦闘	敵1	1	5	拳	敵1体に小ダメージ。名称のまま低威力
―	いかりのてっけん	戦闘	敵1	1	20	拳	敵1体に小ダメージ。名称に反して低威力
―	からさでやおろずうち	戦闘	敵1	1	45	拳	敵1体に中ダメージ。威力は高いが攻撃範囲は狭い

ハンドガン

ハンドガンを使った通常攻撃と同様の性質を持つ。外道、鳥族、獣族に特に効果大だが、幽鬼には反射される。敵のみが使用する。

―	シングルショット	戦闘	敵1	1	10	ハ	敵1体にハンドガン特性の攻撃で小ダメージ。鳥類に有効

マシンガン

マシンガンの通常攻撃と同様の性質で、敵のみが使用。神聖水魔・炎魔・地魔・雷魔と上級天使に対して効果大で、幽鬼には反射される。

―	ドライブショット	戦闘	敵1	1	15	マ	敵1体にマシンガン特性の攻撃で小ダメージ
―	ミドルショット	戦闘	敵数	1	5	マ	敵数体にマシンガン特性の攻撃で小ダメージ

ショットガン

ショットガンの通常攻撃と同じ性質。地霊、邪鬼、物理電撃・核熱・衝撃・重力・炎魔・水魔・空魔・地魔・降魔に効果大。幽鬼に反射される。

―	パウダーショット	戦闘	敵数	1	30	シ	敵数体にショットガン特性の攻撃で中ダメージ

ライフル

ライフルの通常攻撃と同じ性質で敵のみが使用。精霊火炎・氷結・疾風・地震・雷魔・熱魔・衝魔・降魔に対し効果大で、幽鬼には反射される。

―	ロングショット	戦闘	敵1	1	20	ラ	敵1体にライフル特性の攻撃で小ダメージ

ショップリスト

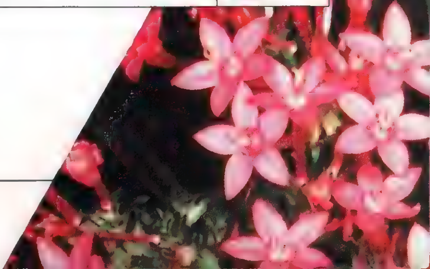
◆セベク編

場所	商品名	価格
ジョイ通り+サンモール	**コンビニ〈YIN&YAN〉**	
	きずぐすり	100
	チューインソウル	500
	ガラガラドリンク	200
	マッスルドリンコ	300
	ちがえしのたま	3600
	はんごんこう	6000
	ふうまのすず	1200
	ヒランヤ	1200
	よろず屋〈千年万年堂〉	
	つるつるドロップ	300
	かめかめキャンディ	500
	ぎんのマニシャ	900
	ガラガラドリンク	200
	マッスルドリンコ	300
	はんごんこう	6000
	コアシールド	2000
	ヒランヤ	1200
	薬局〈サトミタダシ〉	
	きずぐすり	100
	ほうぎょく	2000
	ちがえしのたま	3600
	はんごんこう	6000
	ディストーン	300
	ディスパライズ	300
	ディスポイズン	300
	ディスシック	500
異世界サンモール	**よろず屋〈千年万年堂〉**	
	つるつるドロップ	300
	かめかめキャンディ	500
	チューインソウル	500
	ぎんのマニシャ	900
	マジカルガード	15000
	フィジカルガード	15000
	はんごんこう	6000
	コアシールド	2000
	ふうまのすず	1200
	ヒランヤ	1200

場所	商品名	価格
異世界サンモール	**薬局〈サトミタダシ〉**	
	ジョイ通り+サンモールと同じ	
	洋品店〈ROSA-CANDIDA〉	
	ヘッドギア	4500
	かぜよみのかぶと	7500
	TAC-V2	13500
	こんじきのよろい	19500
	ジャミングガード	5400
	はまがりのこて	6900
	ハイパーフォックス	4500
	すずなりのぐそく	6300
異世界サンモール(デヴァ・ユガ後)	**薬局〈サトミタダシ〉**	
	きずぐすり	100
	ほうぎょく	2000
	ガラガラドリンク	200
	マッスルドリンコ	300
	ちがえしのたま	3600
	はんごんこう	6000
	ディストーン	300
	ディスパライズ	300
	ディスポイズン	300
	ディスシック	500
	洋品店〈ROSA-CANDIDA〉	
	ヤクトヘルム	18000
	シュツルムヘルム	28800
	ヤクトアーマー	36000
	シュツルムアーマー	57600
	ヤクトガード	16800
	シュツルムガード	24000
	ヤクトレッグ	14400
	シュツルムレッグ	21600
一丁目コンビニ	**セベクビル攻略前**	
	きずぐすり	100
	チューインソウル	500
	ガラガラドリンク	200
	マッスルドリンコ	300
	ちがえしのたま	3600
	はんごんこう	6000

場所	商品名	価格
御影町一丁目コンビニ〈YIN&YAN〉	ふうまのすず	1200
	ヒランヤ	1200
	セベクビル攻略後	
	リゾルバーM３８０	16200
	HK　VP７０Z	20400
	ステアーTMP	11700
	HK　MP５K	15000
	SPAS１２	18300
	フランキPA−３	23400
	SIG−SG５５０	17100
	ハイドロジェット	19500
	サーペントファング	2100
	せんこうだん	3000
	デヴァ・ユガ攻略後	
	サンダラー	28800
	パイレーツスカル	35520
	げっとそうてんほう	26400
	クレイジーチェーン	33600
	じゃこうふういんほう	50400
	バイパスター	60000
	M４１Aパルスガン	43200
	マーズ１３３	55200
	はくぎんのたま	8400
	くろがねのたま	9000
ブラックマーケット	**コンビニ〈YIN&YAN〉**	
	グレイゴースト	30400
	ストライクガン	34000
	ひえんれんぱつほう	24800
	ファントムキラー	29600
	SPAS１５	36800
	MADMAX	40000
	ステアーAUG／A１	30000
	FA−MASカービン	36000
	ますいだん	6400
	メイジキラー	9000
	薬局〈サトミタダシ〉	
	きずぐすり	100
	ほうぎょく	2000
	ガラガラドリンク	200
	マッスルドリンコ	300
	ちがえしのたま	3600
	はんごんこう	6000
	ディストーン	300

場所	商品名	価格
ブラックマーケット	ディスパライズ	300
	ディスポイズン	300
	ディスシック	500
	みかづきのせきばん	8000
	はんげつのせきばん	14000
	ポズムディストーン	14000
	パラライディストーン	14000
	ペトラディストーン	14000
	シシリディストーン	14000
	洋品店〈ROSA-CANDIDA〉	
	かぜよみのかぶと	10000
	パレードヘルム	12800
	あかつきのかぶと	16000
	こんじきのよろい	26000
	パレードアーマー	31200
	あかつきのよろい	34400
	はまがりのこて	9200
	パレードガード	12000
	あかつきのこて	14800
	すずなりのぐそく	8400
	パレードブーツ	10800
	あかつきのぐそく	14000
	よろず屋〈千年万年堂〉	
	つるつるドロップ	300
	かめかめキャンディ	500
	チューインソウル	500
	ぎんのマニシャ	900
	マジカルガード	15000
	フィジカルガード	15000
	はんごんこう	6000
	コアシールド	2000
	ふうまのすず	1200
	ヒランヤ	1200
	アギダインストーン	8000
	ブフダインストーン	8000
	ガルダインストーン	8000
	マグダインストーン	8000
	ザンダインストーン	10000
	ジオダインストーン	10000



ショップリスト

◆雪の女王篇

場所	商品名	価格
氷の城1F	**武器屋**	
	アセイミナイフ	7200
	プラズマソード	9600
	フォシャール	7500
	ぐれんのむち	4200
	まじょうせん	3600
	グロック26	11100
	イングラム	8400
	モスバーグM500	12600
	AK47	11400
	9ミリパラベラム	750
	ショットシェル	1350
	サーペントファング	2100
	せんこうだん	3000
	ますいだん	6400
	防具屋	
	QQメット	2700
	ヘッドギア	4500
	がくせいふく	5400
	スペクトラベスト	9000
	アームガード	2400
	チタニウムガード	3900
	かわぐつ	1800
	トウシューズ	3000
	薬屋	
	きずぐすり	100
	ほうぎょく	2000
	ちかえしのたま	3600
	はんごんこう	6000
	ディストーン	300
	ディスパライズ	300
	ディスポイズン	300
	ディスシック	500
	よろず屋	
	つるつるドロップ	300
	かめかめキャンディ	500
	チューインソウル	500
	ぎんのマニシャ	900
	マジカルガード	15000
	フィジカルガード	15000

場所	商品名	価格
氷の城1F	はんごんこう	6000
	コアシールド	2000
	ふうまのすず	1200
	ヒランヤ	1200
ヒュプノスの塔	**武器屋**	
	リソルバーM380	16200
	HK　VP70Z	20400
	ステアーTMP	11700
	HK　MP5K	15000
	SPAS12	18300
	フランキPA−3	23400
	SIG-SG550	17100
	ハイドロジェット	19500
	サーペントファング	2100
	せんこうだん	3000
	防具屋	
	ヘッドギア	4500
	かぜよみのかぶと	7500
	TAC-V2	13500
	こんじきのよろい	19500
	ジャミングガード	5400
	はまがりのこて	6900
	ハイパーフォックス	4500
	すずなりのぐそく	6300
ネメシスの塔	**武器屋**	
	グレイゴースト	30400
	ストライクガン	34000
	ひえんれんぱつほう	24800
	ファントムキラー	29600
	SPAS15	36800
	MADMAX	40000
	ステアーAUG／A1	30000
	FA-MASカービン	36000
	ますいだん	6400
	メイジキラー	9000
	防具屋	
	かぜよみのかぶと	10000
	パレードヘルム	12800
	あかつきのかぶと	16000
	こんじきのよろい	26000

場所	商品名	価格
ネメシスの塔	パレードアーマー	31200
	あかつきのよろい	34400
	はまがりのこて	9200
	パレードガード	12000
	あかつきのこて	14800
	すずなりのぐそく	8400
	パレードブーツ	10800
	あかつきのぐそく	14000
タナトスの塔	**武器屋**	
	デザートイーグル	33480
	ダラーショット	37800
	M134バルカン	31320
	アヴェンジャー	35640
	きらいほう	46080
	スレイブハンター	65520
	HK G11	41400
	ゲパードM2	51840
	サークルバレット	9360
	キューピット	11700
	防具屋	
	パレードヘルム	11520
	あかつきのかぶと	14400
	ヤクトヘルム	27000
	パレードアーマー	28080
	あかつきのよろい	30960
	ヤクトアーマー	54000
	パレードガード	10800
	あかつきのこて	13320
	ヤクトガード	25200
	パレードブーツ	9720
	あかつきのぐそく	12600
	ヤクトレッグ	21600
氷の城1F(スノークイーンマスク攻略後)	**武器屋**	
	サンダラー	28800
	パイレーツスカル	35520
	けっとそうてんほう	26400
	クレイジーチェーン	33600
	じゃこうふういんほう	50400
	パイパスター	60000
	M41Aパルスガン	43200
	マーズ133	55200
	はくぎんのたま	8400
	くろがねのたま	9000

場所	商品名	価格
氷の城1F(スノークイーンマスク攻略後)	**防具屋**	
	ヤクトヘルム	18000
	シュツルムヘルム	28800
	ヤクトアーマー	36000
	シュツルムアーマー	57600
	ヤクトガード	16800
	シュツルムガード	24000
	ヤクトレッグ	14400
	シュツルムレッグ	21600
	薬局	
	きずぐすり	100
	ほうぎょく	2000
	ガラガラドリンク	200
	マッスルドリンコ	300
	ちがえしのたま	3600
	はんごんこう	6000
	ディストーン	300
	ディスパライズ	300
	ディスポイズン	300
	ディスシック	500
	みかづきのせきばん	8000
	はんげつのせきばん	14000
	ボズムディストーン	14000
	パララディストーン	14000
	ペトラディストーン	14000
	シシリディストーン	14000
	よろず屋	
	つるつるドロップ	300
	かめかめキャンディ	500
	チューインソウル	500
	ぎんのマニシャ	900
	マジカルガード	15000
	フィジカルガード	15000
	はんごんこう	6000
	コアシールド	2000
	ふうまのすず	1200
	ヒランヤ	1200
	アギダインストーン	8000
	ブフダインストーン	8000
	ガルダインストーン	8000
	マグダインストーン	8000
	ザンダインストーン	10000
	ジオダインストーン	10000

カジノリスト

Ⓐスロットマシン　Ⓑポーカーゲーム　Ⓒブラックジャック
Ⓓコードブレイカー　Ⓔダイスゲーム

景品名	種類	枚
サンモール(病院異界化後) A×4、B・C・D×1		
アセイミナイフ	武器・片手剣	2600
バックソード	武器・両手剣	2800
コルセック	武器・槍	1800
ギロチンアクス	武器・斧	2000
さそりムチ	武器・鞭	1200
デルタストーム	武器・弓矢	2100
フリスカープラス	武器・拳闘具	2200
ショットシェル	武器・弾	1000
ジョイ通り(病院異界化後) A×4、B・C×1、D×2		
メイルブレイカー	武器・片手剣	3600
ソニックブレード	武器・両手剣	4000
マルドギール	武器・槍	4000
ヘッドバッシャー	武器・斧	7400
ストライクテイル	武器・鞭	3700
ガンフィッシュ	武器・弓矢	2300
メガトングラブ	武器・拳闘具	7000
せんこうだん	武器・弾	2000
サンモール(麻希母救出後、学園を出た後) A×4、B・C・D×1		
えんまちょう	封神具	500
まさむねのがんたい	封神具	1000
グロック26	武器・ハンドガン	2100
イングラム	武器・マシンガン	2000
モスバーグM500	武器・ショットガン	2500
AK47	武器・ライフル	2100
シャドウマスク	防具・頭部	2000
ステルススーツ	防具・胸部	3000
ダークガード	防具・腕部	1200
ブラックシューズ	防具・脚部	1000
ジョイ通り(麻希母救出後、学園を出た時) A・D×4		
ニブルのけっしょう	封神具	1500
ぶていのせんとう	封神具	2000
	武器・片手剣	3400
ソルブレード	武器・両手剣	11300

景品名	種類	枚
ズフタフランス	武器・槍	10000
らいがのオノ	武器・斧	10500
クィーンビュート	武器・鞭	5800
スターゲイザー	武器・弓矢	7000
エレキングラブ	武器・拳闘具	9500
ますいだん	武器・弾	3000
サンモール(精神世界) A×3、B・C・D・E×1		
ブルバダガー	武器・片手剣	23000
せきじゃのつるぎ	武器・片手剣	32000
けんうんまる	武器・両手剣	50000
こんりゅうまる	武器・両手剣	65000
ほうてんがげき	武器・槍	25000
こうまじょう	武器・槍	70000
かぶつちきょうこ	武器・斧	33600
ごうまだいせつだん	武器・斧	44000
へいじのとりなわ	武器・鞭	14000
しせんちゅう	武器・鞭	17500
げんじゅう	武器・弓矢	15000
かぎろひまる	武器・弓矢	26800
ダマスカスハンド	武器・拳闘具	25800
やみなでのてぶくろ	武器・拳闘具	35000
キューピット	武器・弾	4000
はくぎんのたま	武器・弾	5000
ブラックマーケット A・D×3、B・C・E×1		
すいてんぐうのおふだ	封神具	2500
くろいガータベルト	封神具	3000
かみなりおこし	封神具	3500
かるらぞう	封神具	4000
フレイダインストーン	魔法石	1000
グラダインストーン	魔法石	1000
えいはのせきばん	魔法石	3000
ぐしのせきばん	魔法石	3000
こくじょうのせきばん	魔法石	3000
ペトラマストーン	魔法石	1000
パララマストーン	魔法石	1000
ポイズマストーン	魔法石	1000

景品名	種類	枚
シシリッカストーン	魔法石	1000
こうはのせきばん	魔法石	3000
せいもんのせきばん	魔法石	3000
まんげつのせきばん	魔法石	5000
御影サンモール(デヴァ・ユガ攻略後) A×3、B・C・D・E×1		
かるらぞう	封神具	4000
かみなりおこし	封神具	3500
くろいガータベルト	封神具	3000
すいてんぐうのおふだ	封神具	2500
ぶていのせんとう	封神具	2000
ニブルのけっしょう	封神具	1500
まさむねのがんたい	封神具	1000
えんまちょう	封神具	500
えんまのせきばん	魔法石	3000
とうまのせきばん	魔法石	5000
ふうまのせきばん	魔法石	3000
しんまのせきばん	魔法石	3000
しゃくねつのせきばん	魔法石	3000
れっぱのせきばん	魔法石	3000

景品名	種類	枚
そうへきのせきばん	魔法石	3000
せんこうのせきばん	魔法石	5000
氷の城1F A・D×3、B・C・E×1		
かるらぞう	封神具	4000
かみなりおこし	封神具	3500
くろいガータベルト	封神具	3000
すいてんぐうのおふだ	封神具	2500
ぶていのせんとう	封神具	2000
ニブルのけっしょう	封神具	1500
まさむねのがんたい	封神具	1000
えんまちょう	封神具	500
えんまのせきばん	魔法石	3000
とうまのせきばん	魔法石	5000
ふうまのせきばん	魔法石	3000
しんまのせきばん	魔法石	3000
しゃくねつのせきばん	魔法石	3000
れっぱのせきばん	魔法石	3000
そうへきのせきばん	魔法石	3000
せんこうのせきばん	魔法石	6000

コードブレイカー

順番	景品名
御影サンモール(病院異界化後)	
1st	レディースセット+コイン1000000枚
2nd	メタルカード10枚+コイン5000枚
3rd	ミリオネアボム+メタルカード1枚
4th	チューインソウル
5th	マッスルドリンコ
6th	ガラガラドリンク
7th	きずぐすり
ジョイ通り(病院異界化後)・左	
1st	おたのしみセット+コイン1000000枚
2nd	HPインセンス+コイン5000枚
3rd	あくまのいえ+メタルカード1枚
4th	ほうぎょく
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード
ジョイ通り(病院異界化後)・右	
1st	ジュエリーセット+コイン1000000枚
2nd	SPインセンス+コイン5000枚

順番	景品名
3rd	ゴッドボイス+メタルカード1枚
4th	ディスポイズン
5th	ディスシック
6th	マッスルドリンコ
御影サンモール(マキ母救出後、学園を出た後)	
1st	インセンスセット+コイン1000000枚
2nd	マハラギストーン+コイン5000枚
3rd	あくまのいえ+メタルカード1枚
4th	ほうぎょく
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード
ジョイ通り(マキ母救出後、学園を出た後)・左奥	
1st	ジュエリーセット+コイン1000000枚
2nd	マハガルストーン+コイン5000枚
3rd	フィーバークラウン+メタルカード1枚
4th	ガラガラドリンク
ジョイ通り(マキ母救出後、学園を出た後)・右奥	
1st	メタルカード99枚+コイン1000000枚

カジノリスト

順番	景品名
2nd	マハブフストーン+コイン5000枚
3rd	プラチナクィーン+メタルカード1枚
4th	チューインソウル
ジョイ通り(マキ母救出後、学園を出た後)・左前	
1st	インセンスセット+コイン1000000枚
2nd	ダイアモンド+コイン5000枚
3rd	ルージュノワール+メタルカード1枚
4th	ガラガラドリンク
ジョイ通り(マキ母救出後、学園を出た後)・右前	
1st	レディースセット+コイン1000000枚
2nd	アレキサンドライト+コイン5000枚
3rd	セブンズコート+メタルカード1枚
4th	チューインソウル
御影サンモール(精神世界)	
1st	インセンスセット+コイン1000000枚
2nd	えいはのせきばん+コイン5000枚
3rd	ヒランヤ+メタルカード1枚
4th	チューインソウル
ブラックマーケット・左	
1st	メタルカード99枚+コイン1000000枚
2nd	こうはのせきばん+コイン5000枚
3rd	ソーマ+メタルカード1枚
4th	マグダインストーン
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード
7th	ませき
8th	チューインソウル
ブラックマーケット・中央	
1st	インセンスセット+コイン1000000枚
2nd	えいはのせきばん+コイン5000枚
3rd	ヒランヤ+メタルカード1枚
4th	チューインソウル
ブラックマーケット・右	
1st	おたのしみセット+コイン1000000枚
2nd	せんこうのせきばん+コイン5000枚
3rd	あくまのすむいえ+メタルカード1枚
4th	ディスポイズン
5th	ディスシック

順番	景品名
6th	マッスルドリンコ
7th	ガラガラドリンク
8th	きずぐすり
御影サンモール(デヴァ・ユガ攻略後)	
1st	インセンスセット+コイン1000000枚
2nd	えいはのせきばん+コイン5000枚
3rd	ヒランヤ+メタルカード1枚
4th	チューインソウル
氷の城・左	
1st	ストーンセット+コイン1000000枚
2nd	はんげつのせきばん+コイン5000枚
3rd	コアシールド+メタルカード1枚
4th	ディスポイズン
5th	ディスシック
6th	マッスルドリンコ
7th	ガラガラドリンク
8th	きずぐすり
氷の城・中央	
1st	メタルカード99枚+コイン1000000枚
2nd	こうはのせきばん+コイン5000枚
3rd	ソーマ+メタルカード1枚
4th	マグダインストーン
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード
7th	ませき
8th	チューインソウル
氷の城・右	
1st	インセンスセット+コイン1000000枚
2nd	えいはのせきばん+コイン5000枚
3rd	ヒランヤ+メタルカード1枚
4th	チューインソウル

10万点でパンク!

俺が大東京界隈じゃ、ナンバー1.7位の実力がある(つもり)ゲーム機設定士若様ン(本名:若佐誠)じゃ! ここを読めば10万点は誰でも取れるぜ!!

ゲーム機の設定なんか、本当は、実際にスッパイ思いをした奴しかわからない事だが、飯田が教えろとうるさいので、ホンのちょっとだけ公開するかァ。ちなみにポーカーだけだ。それ以外も時間があればパンク（設定の上限）まで持っていけるけど、今回はパス。それにポーカーって言っても攻略の中心はあくまでもダブルアップ関係。これが結局のところ、一番オイシイからニャ。

まず基本はテイクしない事。ゲーム機相手の勝負の基本は、敵(ゲーム機)の設定を読み取る事。ゲーム機設定の確率ってのは、必ずパターンがあるんヨ。一定の出目が4回来たら次はもう一方が続くとか。人間のディーラーだったら、何回テイクしても次の確率はやっぱり1/2。ところが機械は、トータルで考えるのヤ。だから、一方が連続すると、ROMにストレスが溜まる(っていう言い方でいい?)。で、もう一方が出やすくなる。だけどテイクすると、カードの出目が変化する傾向がある。結局のところ、出目の変化は、獲得コイン数ではなく、テイクした回数が大きく関係する。だから、どんなデカイ役が出ようとテイクするな！　そんなもので稼いだチップは、結局のところ、10回以上の連線ダブルアップで一気に抜き去れるんだから。

じゃ各ダブルアップゲームの解説と攻略をやってみるッチャ。

ビッグ＆スモール：これは初心者向き。目先の勝負に惑わされず、余計な事は考えず。キメ打ちだネ。ＢＢＳＳＢとか、パターンを決めたら数字が何だろうと貫くのヤ。機械がハメる事はないからナ。

レッド＆ブラック：7でプッシュにならないので、運が大きく左右する。現状での攻略は、朝起きたら今日の運勢をＴＶや新聞で見まくることやネ。でも、時間をかけて上級者が出目のパターンを読めたら、もしかして一番速く100万点決着もできるカモな。

ハイ＆ロー：今回一番実験したのがコレ。こんなミニゲームに、初心者も上級者もないな。自分の懐が痛むわけでもないし。一般論で言わせてもらうニャ。

Ｈ＆Ｌは、やっぱりキメ打ちが一番。俺の場合左側の2枚限定（どちらかしか引かない）で左を3回右を3回それぞれ打つワケや。3回打ってこれを1パターンとすると、最高で5回このパターンが続く時がある。そうすれば必ずパンクだ。その見つけかたは、まず最初の2パターンを成功させる事。失敗してもゲーム機から離れちゃダメ。設定が変わってしまう。で、3パターン目に入って、左側2枚の内、どちらかにしか当たりがない場合を当てた時、これはキテルと考えていい。さらにキメ打ちを徹底すべきだ。つまり左左左→右右右→左……で来ている場合、後は左左→右右右……といく。成功確率70%弱かな。で、もし2パターン目までにプッシュを一度も引かなかった場合と13以上が一方に偏った場合は、パターンが変化する可能性大。2パターン目が終わるところまで行ければ、以降は右側の2枚に変わるのではなく、こん時ばかりはテイクした方がいい。

もしテイクしないで（パターンを変える変えないは自由）続けて負けても、10～20ゲームの間に成功パターンがくる可能性が上がる。これはゲーム内の確率を逆利用した発想だ。

結局のところ、キメ打ちパターンではまるまで叩き続ける方が、早く1万点台に届くのヤ。(談)

※パンクとは……ゲーム機の設定の最高得点を越えた場合をパンクという。『ペルソナ』中のポーカーの場合、100万点以上の得点になることはない。



とりあえず証拠写真。本文中にあるようにキメ打ちで行けばいいとも簡単にこんな点数になる。高得点への一番の敵は、やっぱり1000点位でなるファンファーレかな。これはいわゆるダマシのテク。テイクしちゃダメよ。



上の写真もヒットして、あと一息でパンク！　成功したら、タイトルを「100万点でパンク！」にしようと思ったけど外してしまった。だから控え目に。でもこんな点数取っても、ゲーム上では多過ぎていらないらしいやね。





CREATORS TALKING ABOUT FLOWER OF ROMANCE AND PERSONA

自らが作り上げたものにすら束縛されない、軽やかさ、しなやかさ。
自由であり続けるための、強靭な魂が舞い踊る、花園。
90年代を代表するムーブメントが、今、その花園から飛翔する。

取材・文／新城健一　取材・構成／飯田真佐史　取材／米田崇・撮影／須崎佑次

『女神転生』じゃないんですよ

——「女神転生」シリーズ最新作「女神異聞録ペルソナ」(以下「ペルソナ」)は、「if…」と同様に学園ものですが…

岡田　今回のは「女神転生」じゃないんです。「if…」の続編としての学園物じゃなくて、触れ合いに対しての等身大というシチュエーションの部分で学園物になったんです。キャラクターを立てるというのは「デビルサマナー」の時にもあったけれど、今回はそれとはまた違う、主人公だけじゃなくて周りをかためるような立て方をしようと。

金子　「if…」のガーディアンのイメージを膨らませたのが「ペルソナ」なんです。直接攻撃できるガーディアンというイメージから始まってますよね。

岡田　どうしても「女神転生」シリーズと言われるけど、とにかく「女神転生」じゃないもの。「if…2」じゃなくて独立したもの、「デビルサマナー」以上に強い独立性を持つものなんです。クォーターヴューの視点の問題だとか、それによってキャラは画面中に出てきちゃうだとか、悪魔召換プログラムがないだとか、いい意味で自由度の高いものにしたんです。

戦闘もイベントだっていう考え方

——今回は戦闘シーンが特徴的でしたが?

岡田　経験値稼ぎの作業的な部分でも、シミュレーションを入れたいとかそういう考えじゃなくて、ウチの場合は悪魔が出てきてる必然性だとかそういう所までいってるわけだから、なおさら何で倒さなくっちゃいけないのか、もしくは交渉しなくちゃいけないのか、という部分をもっと強調したかった。だから、戦闘もイベントだっていう考え方を持ってるんです。やっぱり悪魔もただの物じゃない、と。成長の要素だとか、特に交渉なんかもバリエーション多いっていう感じはするでしょ。ペルソナ発動も、悪魔との会話も、それぞれのパートナーができる。自由度って言えばそれまでかもしれないけど。

金子　要素がね、ホントにいっぱい詰め込んであるから、いろんな遊び方ができると思うんで、サービス精神が旺盛なのね。今言ったペルソナを育てるとか、育てなくてもカード集めて先に行けちゃうわけですからね、例えば育ててもいいし。あくまでもやりようによってですが、シミュレーションとしての戦略的要素や、ペルソナを育てる「育てゲー」要素など、いろいろに遊べちゃうってことですね。



実在してないんだよ、『ペルソナ』って

飯田　薬局の歌は、里見さんが考えたんですか。
里見　あれはサウンドの人が歌詞作って、歌はサウンドのチーフが歌ってるらしいです。
金子　すごいですよ。うちのゲーム、手作りですから。パーティーは声優さんですけど、悪魔の声は全部社員がやってるし。開発だけに限らず、悪魔がオヤジくさいと思えば、オヤジの一杯いる部署行ったりとか。声の本人知ってると戦い甲斐あるよね(笑)。
岡田　こいつめーとか(笑)。ただ、声優を使うっていうのはあくまでクオリティーの部分。ベルベットルームの歌声もオペラのプロです。ただ……
飯田　それを売りにすることはないと。
岡田　そうそう。
飯田　里見さん抜擢の理由は？
金子　シナリオをやりたいって入ってきたんだよね。
岡田　『女神転生』じゃない部分での抜擢というのはあります。ピュアな新しい血を入れる。
飯田　どうでした？　やってみて。
里見　すごくおもしろかったですよ。もう「やった」っていう。だって、アトラスの看板なわけですから。いきなり「やれ」って……嬉しかったんですよ。
金子　今こうしてるじゃん。ホントは嘘なんだよ。実在してないんだよ、『ペルソナ』って。
里見　私は蝶であって、蝶でない……。
金子　うん、そんなかんじ。
里見　がーん。
金子　がーん。こんなのをテーマにしたんだよね。
岡田　だから、そういう意味での抜擢もあったけれども、それ以前はプレイヤーでしかなかったわけだから、その辺のゲームの必然性なり、流れだとかいうものをいまひとつ把握してなくて、やっぱり映画とか小説のノリの頭だったんですよ、最初は。一番最初なんかは、これ小説にしたら面白いだろうなって思ったぐらいのものが出てきたんだけど、こんなのゲームに使えないって。だから、当たり前だけど、今までの中でシナリオに一番時間がかかった。

ひとりぐらい爆死しても面白いかと

飯田　シナリオとキャラクターは、どちらが先？
里見　シナリオが先です。
岡田　もちろん、最初から、人間パーティーのキャラクターを立てていこうというのはあったんです。





里見　ひとり一人ちゃんとものを考えて、こいつはこういうことを考えてるんだっていうようなことは、話しかければ出るようにしています。
金子　南条は性格上自分から話しちゃうわけ。
岡田　最初は、パートナーによって、オムニバスとは違うかたちで、それぞれに別れて、それがまた集結することを考えてたんです。だけど、別れたら別れたなりに、その絡みがないと面白くない。で、それをやるよりは、固定レギュラーを立たせるべきだという意味で完全に一本にしました。ヒューマンドラマ的な部分では同じだとしても、パートナーに誰を選ぶかで感じ方が変わるんじゃないかと。
里見　選んだパートナーによって、エンディングが変わるようにもなっています。
——　エンディングといえば、南条君はどうして死ななくなったんですか。その後の生活が紹介されるエンディングの初期資料では、死ぬことに……
里見　ひとりぐらい爆死しても面白いかと。
金子　いや、だめだめ。でも、あの１番ネクタイってのは結構笑わしてもらいました。
飯田　死ぬ死なないとかは、金子さんが決めたの？
金子　まあ、俺ひとりじゃないですけど。イメージ的にはこれは暗すぎるよっていうのとか。アヤセとか、すげえ暗かったよな、最初。
里見　最初は、もう行き遅れになっちゃって駅のトイレでシワを気にしてる、みたいなエンディングにしようかと。当然の結果かな、と。
金子　あんな大冒険を繰り広げた人の最後じゃないよね。まあ、そういうのが逆にいいんじゃないのっていうのもありますから。

山岡コンプレックスです

飯田　何で玲司は額に傷があるんですか。
金子　あれは「愛と誠」(注：70年代に少年マガジンで連載されていた人気漫画。主人公の額に傷があった）だからです(笑)。裏設定では、神取が玲司の母ちゃんに何かしようとするのをかばって、傷を作ったという。
里見　ゲーム中では出てこないですよね。
——今回、父親不在ですね。皆、母親系ですね。
金子　やっぱね、マザコンなんですよ。って男は皆マザコンじゃないですか、どっか絶対に。女は？
飯田　ファザコンでしょ。神取とアキみたいな……。
金子　そうね、やっぱり危険なものとかね、やさし



いとかね、ああいうのに惹かれてくから。

飯田　コンプレックスって話の中にかなり出てきますよね。で、エリーがわからなかったんですけど。

里見　エリーは、ずっと自分を作って生きてきて、それにずっと反論していた。1回自分で作ったイメージを崩すのが怖くて……。

岡田　いい子を演じてた、みたいな。

里見　マークはですね、あれは親離れしたくて。南条君は、山岡コンプレックスです。

金子　山岡がいないとなんにもできないんですよ、奴。そういった意味では、共感持てますよね。

里見　キャラの設定は、僕、井手（キャラクター、システム設定）、金子とで進めました。コンプレックスの設定は、彼らに「コマ」としてではなく、人間として深みを持たせて、テーマを表現するための手段として取り入れました。青春時代は特に、いろいろなコンプレックスで悩んだり羨んだりしますよね。そういうものを乗り越えて、彼らが人間として自然に成長していく過程を見てもらい、プレイヤーの皆さんにも、いろいろ考えていただけたらなぁという、ペルソナチーム全体からのメッセージです。神取などもコンプレックスのかたまりですが、彼は結局、大人になりきれない子供なので、そういったところ

COZY OKADA

氏名） 岡田　耕始
生年月日） 不詳
担当） ディレクション
好きなキャラクターと理由） マーク　開発当初は、もっとイケイケの設定だったのだが、「麻希」一筋のピュアな彼。
'70年代といえば?） 洋楽に目覚め、タイコ叩きに夢中だった、「今さえ良ければ」のあの頃……

氏名）金子　一馬
生年月日）1964.09.20
担当）世界観設定　キャラクターデザイン
好きなキャラクターと理由）ゆきの　変な言い方ですが、今回のテーマに対して、一番〝らしい〟と自分では思っているから。
'70年代といえば？）自分の〝外側〟が出来た時代。とにかくいろんなモノに影響を受けた。一番印象にあるのは、トラボルタというより〝サタデーナイトフィーバー〟のトニーみたいになりたくって、ひたすらDisco通いをしてた事。夜の街のカッコイイ店でカッコイイ連中とカッコヨク遊ぶ、そんな事がカッコイイと思っていた頃でした。イマ考えてみれば、大笑いなんですケド。

KAZUMA KANEKO

も感じてもらえたらと思います。彼が変に子供じみた仕掛けが好きなのも、そういう意味合いです。もし、彼らのひとりにでも共感できる部分があって、それでなにか考えてもらえたら、嬉しい限りです。デヴァ・ユガの神取の部屋にある屛風は信長が舞った有名な詠で、全てがどうでもよくなった神取が、自分の心情を皮肉って飾ったものです。神取は人心掌握には長けていますが、結局は自分の手では何もできない人間です。自分の心情を詠にするにも、結局他人のものでしか表現できない、そういう意味合いで飾りました。

岡田　ペルソナ・ニャルラトホテプは、自分の存在に迷いを抱きつつも、「人類を破滅させる」という荒唐無稽な目的を己に課すことで、自己を確立させようとしていた、神取の混沌とした心の象徴、彼の仮面なんです。「無貌の神（顔のない神）」「千の顔を持つ神」「這い寄る混沌」など、様々な異名を持ち、恐ろしく皮肉屋で、己とその主人（宇宙の中心に座する、白痴の主神「アザートス」の魂）のことですら嘲笑っていると、クトゥルフ神話では描写されてます。人類に干渉するときも、直接力をふるうのではなく、愚かな人間が自滅するように仕向けるような、トリックスター的存在です。



―― 神取が、クトゥルフ神話を読んでいた？
岡田　そう。それで「存在意義への迷い＝顔のないモノ」と自分を皮肉って、無意識に自分のペルソナイメージを決めたのかも。そこには、圧倒的な力への渇望と、「顔がない＝いかな顔にもなり得る＝迷いを超越した存在」たりたいという願望があったんでしょう。相反する意義を内包した仮面、それがニャルラトホテプなんです。玲司の自我は、打倒神取という強い目的意識で確立されているので、神取を倒した後は、それが失われてしまう。恐らく、玲司がひとりで神取を倒していたら、その後の人生を母のためにだけに消費し、それも失った後、なんの意欲もない、廃人同様の人間になったと思います。
―― しかし、実際は仲間と行動を共にしますね。
岡田　そのことで、彼の中の目的が、彼自身も気付かないうちに、少しずつ変化するんですよ。「殺すために戦う」から、「守るために戦う」ことへ。神取と最後の戦いに臨むときの「こいつらは俺が守る」という彼の台詞にも、それは現れています。玲司も、神取の影を追う以外に、自己の存在意義を模索するように成長していった。そして、神取が持っていたペルソナを使いこなしてみせることで、本当の意味で神取を超えることができるんです。それはまた、神取の心を知るということにほかならない。誰も参ることのない墓のまえで、玲司がひとりたたずんでいる……そんな光景も、何年か後には見られるのかもしれませんね。

「そんなことしていいんですか?」

飯田　インタレストとかのゲージを入れた理由は？
岡田　会話のリアルさとは別に、単純にあそこで攻略してもらおうということですよね。メンバー5人の4択で、20択あると。それを今まで通りやっちゃうと「どうしたらいいの？」状態に近くなっちゃう。ただ単純に質より量って感じで20択にしたわけじゃなくて、やっぱりキャラクターをそれぞれ立たせる部分でね。それに、ただ友好度とか、服従度とかじゃなくて感情をもっと表そうということで、結果的に4つの感情というものがあって……でも、あれも初めは、スタッフ的には出したくないっていうのがあったんだよね。表現方法にしてもあそこまであからさまにしたくないっていう。
飯田　悪く言うと、すごく作業的に、ビンゴの選択を探す仕事になるわけじゃないですか。でも、良く





言えばそういう選択を自分でチョイスできる、選択の幅の広がりというのは今までになかったこと……。
岡田　作業っていっても、要はやり取りの部分で、あそこのセリフと実際のアクションの差の方を見せたかった。まあ、最終的にはやっぱりスペルカードが欲しいからっていうのがあるんでしょうけども。
――　会話時の方が、イベント時よりも、キャラクターが立っていると感じました。南条君の「物でつる」は「南条君スペシャル」と呼んでいたのですが、愚かな奴にそれを使うと喜びますよね。
飯田　裏と表が逆の10円玉、効きますよね。
岡田　あれは皆ひっかかってくれてるのがすごい楽しくって。正当っていうか、媚びる部分だとか、そうやっちゃうとみんなだめでしょ。だからそこの融合もあるんですよ。コンタクトの４つの感情が見えるっていうのも、今までこだわりすぎてた部分、言葉のニュアンスで感じ取らなくっちゃいけなかった部分、その辺の枠を飛び出たかった。それが、新しい人間とか、血を入れた理由だったのに、その血が結構染まってたりしたから。「そんなことしていいんですか？」的な、ね。
金子　時間制限てのも、やりたいです。今回もまた怒られちゃったんですけど。本当は、２時間以内にクリアしなきゃだめ、とかやりたい。自分的にはすごい魅力的で。でもいろんなルートがあったよね。
岡田　金子なんか、「雪の女王篇」がＭＹブームになっちゃって、そっちの方が気に入っちゃって。
飯田　「セベク篇」と「雪の女王篇」の２つを作ったきっかけは？
岡田　『if...』っていうのはホントにパートナーを選択するイメージが強かった。でも、アクティブに「よし倒してやろう」っていく人と、「学校は安全なんだよ」という状況をなんとかしようっていう人はいるんだろうな、という発想は最初にあったんです。キャラクターを立たせる部分でも、南条とかマークみたいに「おっしゃー」といく人とか、そうじゃない人とか。主人公の選択もそうなんだけども、そういう人達のものも描いてみたいな、と。
飯田　その選択時なんかの、セリフまわしもスピードを微妙に変えたりして……。
金子　細かい小技効いてますよね。１つひとつ丁寧にやってたもんね。みんな凝り性だよね。でも警察署にあったピーポ君（注：本物の警察マスコットは黄色だが、ゲーム中では白い体と黒いサングラス）は、パンダには……見えないよね？

TADASHI SATOMI

氏名）里見　直
生年月日）1970.05.18
担当）シナリオ
好きなキャラクターと理由）たまきちゃん　明るく元気でカワイイから。／マーク．ひたむきな所が好き。人が忘れちゃいけない、１番大切なことだと思う。
'70年代といえば？）ＴＶ版「日本沈没」にひたすら恐怖し、『山本リンダ』といっしょにウラウラし、『キャンディーズ』の解散にわけもわからず泣いた。プラモデルのザク（注：アニメ『機動戦士ガンダム』に登場したモビルスーツ）を製作中、軽いシンナー中毒に。壁や天井から「シャアが来る」のを目撃し、赤い彗星の恐ろしさを身をもって知った。



――　個人的にピーポ君には注目してるんです。前作にも登場してましたが、金子さんの趣味ですか？
金子　ＭＹテーマにしてるんです。ああいうものが襲ってきたら怖いじゃないですか。ミッキーマウスが殴ってきたら怖い、に近い。テディベアとかね。

何者かと対話するっていうイメージ

――　フィレモンの夢を見た人がペルソナを使えるとすると、神取も夢を見たのでしょうか？
岡田　学生たちはペルソナ遊びがきっかけで見てるけれど、神取だとか武多は違う。デヴァ・システムとの絡みは必然的にあるんだけど、夢は見てない。これは、誰にでもその可能性がある、もしくはあったという意味。たまたまというか主人公達、または神取たちがその能力に目覚めたということです。
里見　皆ある程度のコンプレックスがありつつも固まってる人たちなんですよね。フィレモンは訪れた人には誰かれ構わず、「君はここに来て自分の名を言うことができるか」と言うわけで、神取が夢を見たとしたら、当然「俺を誰だと思ってる」って……。
金子　言うの？　神取が。
里見　当然言いますよ。
飯田　最初の荘子の詩とかは？





里見　テーマ的に、「我思うゆえに我有り」みたいなところがあるので、最後までラストの一文字をどうしようかっていうのはあったんですよ。

金子　「cogito ergosum（我思うゆえに我有り）」は最初に入れようかって話はしてたじゃん。オープニングで。

——　特に「セベク篇」の方はそう思いました。主観の認識化がそのまま現実化してる状況なので、共通認識できる大いなる幻覚という感じがありました。

岡田　そうそう。

金子　いや、幻覚なんですかね。

里見　麻希の台詞にもありますが、僕、個人的には、本当に「人の心の中には、神も悪魔もいる」と。言い換えれば、人の心の中にしかいない。神も悪魔も人そのものなんじゃないかな、と思うところがあって、いままでと違った描写をしていきたいと考えた結果「ペルソナ」に行き着いた。「ペルソナ」というのは、本来ずっと浅い「表層意識」のことを指すそうですが、合体で付け替えられるところのイメージから、「シャドウ」（注：心理学用語、影の自我）よりは適当かなと思いました。世界観に関しては、ただ最後のボスを倒して、世界が救われてよかったね、という展開にだけはしたくない、というのが最初からあったので、大枠はわりと早く決まっていました。ボスを倒すのではなく、逆に救うという発想から、麻希のヒロイン像も大体最初からできていました。ただ遊ぶのではなく、僕等が昔感じたことを、いろいろと考えてもらえたら、という基本コンセプトも織り交ぜながら、岡田と金子、チーフの井手とディスカッションを繰り返して、出来ていったんです。全員で昔の経験や、こんな奴いたよなあとか話したりして、脱線することもしばしばでしたが、肥やしになったのは事実です。限られたミクロな地域での話にすることは、立ち上げ時から聞いていたのですが、ゲームとしては未知の領域への興味を持たせなくてはいけない。最初は「そんな無茶な」と頭を抱えたりしましたが、結果として、わりとうまく昇華できたかな、という感じはあります。やり残したこともいっぱいあるのですが。あとフィレモンが「自分は人の意識と無意識の狭間に住むものだ」って言ってますよね。これは、誰の中にでもいる存在だからです。

金子　自分が何かを越えるべき時って、何者かと対話するっていうイメージだよね。だから、哲学的要素も含んでるんで、色々想像してもらえればすごく楽しいと思う。

花だ、蝶だ

飯田　最近、60年代後半から70年代のヒッピームーブメントがキテると思うんです。今回、花畑使ったのなんてフラワームーブメントそのままなんで。
金子　いいですね。融合性はありますよ。『ペルソナ』ってタイトルも相次いだし、当時ね。
岡田　今までは何かタイミング悪いっていうか行き過ぎてたとこがあって。それが合ってきたのかな。
金子　うーん。ちょっとね「あの時期に出してればね」っていうのが多いですよね。
岡田　だから『if…』の後に、例えば「セブン」ていう映画が出てきたり。あと、学校ブームみたいのも結構あの後だったり。
飯田　絵的な部分でも、その辺りの主張が表に出てるような……校章が1964だとか。
岡田　身内で言うのもあれだけど、絵的なキャラの立ち方ね。シナリオの力もあったと思うけど、何人ぐらいって言って叩き付けただけで、頼むぞ的な部分だったから、不安はあったけど……
金子　頼むぞも言わないじゃないですか。
岡田　あ、ごめんな。
飯田　立ってますよね。
金子　お陰様で。ま、'70年代っぽいっていうのは自分の中にはありました。きてるなって。やっぱキーワードは一緒なんですね。花だ、蝶だ。
岡田　最近それをストレートに出せるようになってきたよね。
金子　そうですよね。前は隠し、隠し。でもこればっかりもつまんないんだよね。もうちょっと違うこともやりたいなと。もっと、もっとレアなネタをね。
岡田　見た目のかっこ良さもあるんだろうけども、中身のかっこ良さみたいのも表れてると思うよ。
金子　それがさっき言ったコンプレックス。あんな人たちだけど、わりと共感しちゃえる内容を持ってる。どっかみんな弱いしね。
岡田　70年代っていうのは、俺的には意識してなかったけど、やっぱり今って無個性な時代だと思うんだよね。そこで、個性の時代的な部分をね。
金子　もう1回個性の時代を作ろうという感じかな。
岡田　だから、青春っていうのはこっぱずかしいんだけど。あえて青春。好き嫌いっていう、恋愛じゃないところの。
金子　よかったですよね。ま、自分的にはサタデーナイトフィーバー(笑)。





作んないとは、誰も言ってない(笑)。

―― 今回登場するたまきちゃんには、『if…』とのパラレルワールド的な繋がりがあるのですか。前作『デビルサマナー』には、そういう人物も登場していましたが。

金子 前作のはリアルな設定だったんですけど、今回は全く接点はないですね。単にこいつが……。

里見 僕は内田有紀ちゃんが大好きなんですよね。

金子 たまきちゃんは、ホントは内田有紀なんですよ。あんまり似てなくてすいません。

里見 いやいやいや。大好きです。壁紙にしてます。

―― 「今度はあなたたちの番です」とたまきちゃんが言っていたので……。

金子 あんなセリフ入れんなよ。おまえ。

飯田 でも金子さんもおなじ顔描いてるわけだし。

金子 共犯だよね。

岡田 いいんじゃないの。

金子 申し訳ない。でも、ちゃんとはなってますよ。『幻魔大戦』並みの相関図を作っていただければいい感じにいける。

飯田 『女神転生』をファミコン時代からやってきた人間の中には、前の「真・女神転生」の大きな話へ戻ってくれないのかな、というのもあるんです。だから今回『女神転生』じゃないと言われると、じゃ『女神転生』は作んないのかなっていう……。

里見 そうなんですか？

岡田 いや、作んないとは、誰も言ってない(笑)。

里見 作ってるんですか？

岡田 君はどっちの立場なの。

一同 (笑)

―― 次回作もますます楽しみになりました。本日はありがとうございました。

INDEX

さ

ま

FROM EDITORS

EDITIONAL DIRECTOR

飯田真佐史 MASASHI HANDA

'64年生まれ。'91年以降『シムシティー公式ガイドブック』『ダンジョンマスター新体験の手引』『真・女神転生 I、II』(いずれも小学館)などを執筆編集。'94年JK・VOICE設立後、『タビスタ 3、96』『真・女神転生if...』『デビルサマナー』等の公式ガイドブックや『マリオ64』(いずれもアスペクト刊)を編集し続ける、不良30代。**CHAPTER3執筆。**



MAIN WRITER

新城健一 KENICHI SHINJO

'68年生まれ。子供の頃から不良で、今も不良。MACオペレーター、コピーライターを経て、小説『花と鞭ー夢幻泡影』(筆名：新城奎峯)を近代文藝社より出版。趣味が高じて、JK・VOICE飯田と仕事を共に『デビルサマナー』『マリオ64』等の攻略本執筆。**CHAPTER1、2&インタビューの執筆。** http://www.ajbb.co.jp/ks/shinjo.html



BRAIN EDITOR

米田　崇 TAKASHI YONEDA

'71年生まれ。21歳デビューと遅咲きのススキノ。週刊ファミ通編集部等を経て、'94年ＪＫ・VOICE設立に伴い移籍。以降、飯田の片腕的存在として各ガイドブック編集に携わる。『if...完結編』のアキラシナリオの編集が自信作。自身の主編集物は『フロントミッション』『天地創造』『ポポロクロイス物語』。**全CHAPTERデータの作成。**



【あとがき】

…………大変長らくお待たせしました。㈱アトラスの皆様、ファミ通書籍編集長の田原マン、担当の超時空・江崎君、そして何よりも、80万人の『ペルソナ』ファンの皆様、発売日が遅くなりまして……ゴメンナサイ！

さまざまな苦難（自業自得という説もある）を乗り越えて、ようやく発売にこぎつけたわけだが、思い返してみると、本書で私が最初に行った仕事は、実はインタビューの撮影だった。まだゲームもクリアーしていないのにとりあえず、コスモスが枯れたら企画がパーだったので急いだ訳だが、その時も、まさかここまで発売日を引っ張ってしまうとは金輪際思ってもいなかった（と、遅れた言い訳で誰でもそう言う)。ちなみにインタビューのロケ地は、レマン湖のほとりでモントルーへのレコーディングの途中、湖上の煙……とは全く関係なく、某山中湖近くの某花の都公園なのだが、行った事がある人でも、こんな風景を見た事はないだろう。まさに、写真家須崎氏のテクニックが冴えた幻想的でファインな映像になった。ちなみにカバーの棺桶中のモデルは、某Ａ社のＤＤSシリーズのディレクター C．O．氏だが、素性は明らかではない(もうバレてるって)。

新しい試みをいつもやりたい性格なので、第１章に文章を詰め込んだり、攻略でもかなりマニアックな層をも満足させられているのではないか、と思うのだが。とにかく、渾身の256ページ、今後ともよろしく。

製作・編集　飯田真佐史

女神異聞録「ペルソナ」

公式ガイドブック

1997年 1月 9日　初版発行
1998年 9月25日　5刷発行

著●JK-VOICE

発行人／編集人●浜村弘一
副編集人●野田稔／田原誠司
編集長●坂本武郎
副編集長●鈴木弘明
進行管理●高橋敦子
製作購買●稲垣勢津子

発行所◆株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話　03-5351-8111

発売元◆株式会社アスペクト
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6F 第一営業部
電話03-5433-7850

STAFF

製作総指揮＋執筆＋編集●飯田真佐史（JKV）
主執筆●新城健一
編集デスク●米田崇（JKV）

カバー＋本文デザイン●斎藤克哉（Snow Piles Up）
マップ製作＋本文レイアウト●佐和健治
カバー＋インタビュー撮影●須崎佑次

編集協力＋撮影●飯田史代（JKV）
編集協力●田村善嗣　福田純子
編集●梶井園子（JKV）
カジノ攻略監修●若佐誠

担当●江崎和生（ファミ通書籍編集部）

印刷●大日本印刷株式会社

監修●株式会社アトラス　ペルソナ・プロジェクト・チーム

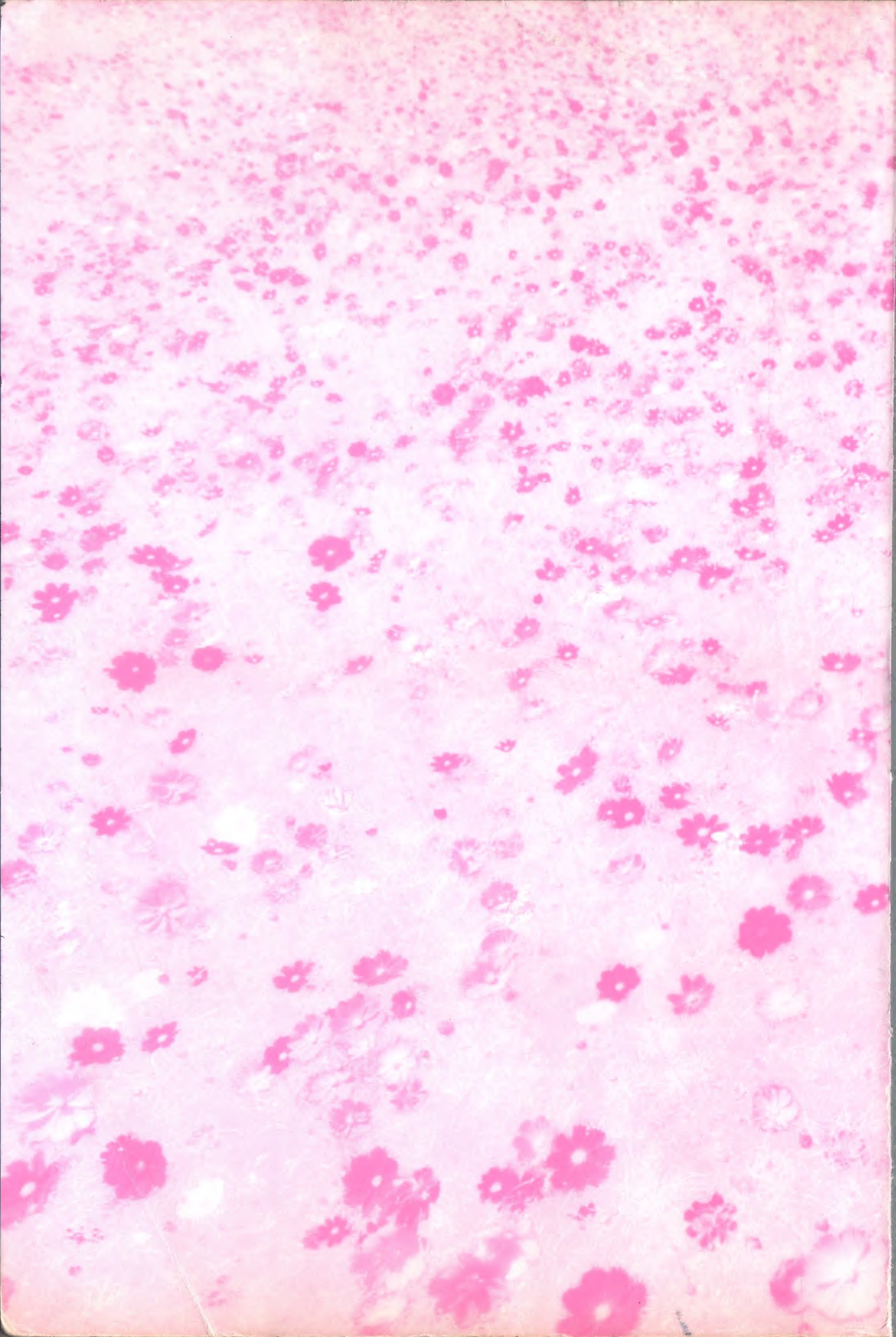
本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から4時までのあいだに、電話03-5433-7143まで。

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承下さい。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-646-0
●1188950⑤

Printed in JAPAN





ISBN4-89366-646-0
C0076 ¥1262E
9784893666468
1920076012624
アスペクト
定価 本体1262円 +税
ファミ通
女神異聞録
ペルソナ
PERSONA
公式ガイドブック
MASASHI HANDA AND JK.VOICE with KENICHI SHINJYO
ASPECT
PERSONA
OFFICIAL GUIDEBOOK
MASASHI HANDA AND JK.VOICE
with KENICHI SHINJYO
女神異聞録
ペルソナ
BE YOUR TRUE MIND.
公式ガイドブック
ファミ通編集部責任編集